M! GAME



Höhenflug



"Final Fantasy XIII" ist ein Ausnahmetitel: Ein 300-köpfiges Team arbeitet derzeit an der Fertigstellung des aufwändigsten Rollenspiels der Videospielgeschichte. Alleine 100 Leute sind für die seit Teil 7 prägenden Filmsequenzen zuständig – welche an Detailgrad und Professionalität wohl auf lange Sicht nicht übertroffen werden. Fünf Jahre Entwicklungszeit investierten die japanischen Rollenspiel-Experten Square Enix bislang in das Projekt, mit etwas Glück erscheint die 13. Episode nun Ende des Jahres in Japan; der Deutschland-Release steht 2010 auf dem Plan.

Wichtige Games erfordern ungewöhnliche Maßnahmen. Deshalb scheuten wir für die "Final Fantasy XIII"-Coverstory keine Kosten und Mühen, setzten unseren Japan-Korrespondenten Jan auf die Blu-ray-Disc von "Final Fantasy VII: Advent Children Complete" an (die eine Demo von Teil 13 enthält) und ließen sie uns in letzter Minute für einen horrenden Preis in die Redaktion einfliegen. Doch der Aufwand hat sich gelohnt: Wir können Euch so nicht nur brandaktuelle Spieleindrücke und selbst gemachte Bildschirmfotos liefern (ab Seite 6), sondern auch mit Gewissheit sagen, dass sich die lange Wartezeit auszahlt – "Final Fantasy XIII" wird der erhoffte RPG-Knaller!

Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 71.

Doch auch ohne zwei- bis dreistelliges Millionenbudget lassen sich pfiffige Spielkonzepte umsetzen. Auf PS3, Xbox 360 und Wii locken schon lange innovative Download-Games – PlayStation Store, Xbox Live Arcade und WiiWare heißen hier die Verführer. Nintendos neues Handheld DSi reiht sich jetzt in diese Liste ein: Im DSi-Shop stehen seit Anfang April preiswerte Spiele zum Herunterladen bereit (siehe Seite 86). Der digitale Vertrieb eröffnet kleinen Entwickler-Teams die Chance, kostengünstig ein Millionenpublikum zu erreichen. Dies klappt bei iPhone und iPod touch bereits hervorragend – für das Gros der Hobby-Programmierer sind Apples Spielplattformen sogar die attraktivste Wahl (siehe Seite 18).

Digitaler Vertrieb im großen Stil mit allen großen Namen will der Games-on-Demand-Service OnLive sein, welcher auf der diesjährigen Entwickler-Messe GDC enthüllt wurde und ein wahres Medienbeben auslöste. Unsere Analyse des interessanten Konzepts lest Ihr ab Seite 22.



Podcast-Alarm! Jeden Freitag auf maniac.de oder per iTunes. **M! Cast** – damit Ihr hört, was gespielt wird.

Na? Etwas bemerkt? Unser Lieblings-Hobby befindet sich – ohne staatliche Abwrackprämie – auf einem Höhenflug: Nie waren die Optionen vielfältiger, für Entwickler wie für Spieler. Wir freuen uns, Euch in diesen Zeiten ein verlässlicher Leitfaden zu sein.

逃げたら　ヒーローじゃねえな！

6 Final Fantasy XIII

EXTENDED

TITELTHEMA

NACHRICHTEN

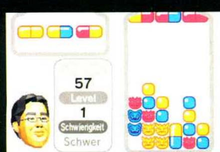
VORSPIEL

PREVIEW









DER GROSSE GEHIRNTRAINER-RATGEBER SEITE 74

54 Bionic Commando



46 Venetica



42 BioShock 2

SPIELE-TEST

NACHSPIEL

RUBRIKEN

ONLINE

IMPORT

TECHNIK

Final Fantasy XIII

Actionreich und sensationell gut aussehend – M! hat die japanische Demo durchgespielt.

"Es gibt in unserem Haus kein größeres Geheimnis als alles, was mit 'Final Fantasy XIII' zu tun hat." So lautete Anfang April die Antwort eines Square-Enix-Mitarbeiters auf unsere Anfrage nach Details zum kommenden Rollenspiel-Blockbuster. Mit Infos zu "Final Fantasy XIII" hielt sich das japanische Studio lange Zeit bedeckt. Aus gutem Grund, schließlich dürfte das Spiel der wichtigste Titel für Square Enix sein: Seit über fünf Jahren in der Entwicklung, müssen die Herstellungskosten immens hoch sein. Einen Flop wie den gerenderten Kinofilm "Final Fantasy: The Spirits Within", der Square an den Rand des finanziellen Ruins getrieben hat, kann sich die Traditionsfirma nicht noch mal leisten. Da soll nichts an die Öffentlichkeit geraten, was nicht von allen Ebenen abgesegnet und für gut befunden wurde.

Doch am 16. April war es endlich soweit: Eine Demo der PlayStation-3-Version ließ uns endlich selber Hand an das digitale Epos legen. Die Demo spiegelt laut Aussage des Produzenten-Teams Tetsuya Nomura ("Parasite Eve", "Kingdom Hearts"-Serie), Yoshinori Kitase ("Chrono Trigger", "Final Fantasy VII") und Motomu Toriyama ("Bahamut Lagoon", "Final Fantasy X") allerdings den Stand von 2008 wider – die aktuelle Fassung des Spiels sei viel weiter fortgeschritten. Doch fürs Erste ist uns das egal, wir wollen es endlich spielen!



PS3 Die umkämpfte Unterwelt liefert eine beeindruckende 3D-Echtzeit-Kulisse mit Explosionen, Jagdfliegern und Energieblitzen ab.



PS3 Am Ende der Demo muss Blondschopf Snow einen tragischen Schicksalsschlag verwinden. Schock und Schmerz zeichnen sich in seinem Gesicht deutlich ab.

Gerenderte Perfektion

Die Disc eingelegt und das Spiel gestartet bekommen wir tatsächlich Gänsehaut von dem Spektakel auf dem Bildschirm. Das Render-Intro zeigt Heldin Lightning und ihren Mitstreiter Sazh, die sich in einem Gefangenentransport der Heiligen Armee Cocoons versteckt haben. Das Ziel: die Unterwelt Pulse, in die haufenweise Menschen verbannt werden, die Cocoon in irgendeiner Weise schädlich sein könnten. Beim Durchqueren des Portals zwischen Ober- und Unterwelt gerät der Zug allerdings in einen Hinterhalt: In Pulse tobt gerade ein heftiger Kampf zwischen der Heiligen Armee und der Rebellengruppe Nora, die sich gegen die Verbannungsherrschaft von Cocoon zur Wehr setzt. Die nachfolgenden Szenen des Gefechtes und das Eintreten in Pulse sind derart grandios inszeniert und choreographiert, dass Capcoms "Resident Evil: Degeneration"-Film dagegen wie ein Relikt aus den Render-Anfangstagen wirkt.

Dann folgt der Wechsel zur Spielgrafik: Unterschiede sind selbstverständlich sichtbar, aber vor allem bei den Charaktermodellen marginal. Die unglaublich fein modellierten Gesichter bringen die Mimik der Figuren mit feinen Nuancen an Mund- und Augenpartie fantastisch rüber. Sogar die Zunge wurde korrekt nachgebildet! Die Haare sind zwar weniger ausgearbeitet als in den Render-Filmen, bewegen sich aber trotzdem sehr real. Sämtliche Animationen wurden mit Motion Capture erstellt. Das Ergebnis: Die Charaktere wirken echt und natürlich – regelrecht lebendig. Da sehen sogar die Zwischensequenzen aus "Yakuza 3" alt aus! Bei der Synchronisation sind beide Spiele gleichauf, schließlich stehen Profis hinter den Mikros der Tonstudios (siehe Kasten aus Seite 11).

Das Areal der Demo ist mit feinen Texturen überzogen und mit vielen Animationen im Hintergrund versehen. Selbst unwichtig erscheinende Objekte sind sorgfältig ausgearbeitet und nicht mit billigen Tapeten



WEGE ZUR DEMO

Am 16. April erschien in Japan die bislang einzige Demo von "Final Fantasy XIII", allerdings nicht einzeln oder gar im PSN: Nur wer die limitierte Variante des Filmes "Final Fantasy VII: Advent Children Complete" auf Blu-ray kauft, bekommt die spielbare Vorschau auf das Rollenspiel.



Richtig luxuriös ist das PS3-Hardware-Bundle mit "Final Fantasy VII: Advent Children"-Branding, Blu-ray-Film und der Demo. Der Kauf des Filmes ist abseits der Demo sogar für Besitzer der normalen Version interessant, da die "Complete"-Edition dank zusätzlicher Szenen und Charaktere ganze 30 Minuten länger ist. Weil der Film komplett digital erstellt wurde, hat Regisseur Tetsuya Nomura die Möglichkeit ergriffen, existierende Szenen zu verändern. Auch der Soundtrack sowie unzählige Soundeffekte ertönen anders als in der Ursprungsfassung.

Neben dem Hauptfilm warten noch haufenweise Boni wie Animes, Featurettes und Trailer auf der Disc. Am 7. Juni erscheint der Film in den USA. Ob die Demo enthalten sein wird, ist noch unklar. In der Ankündigung ist nur von einer "Vorschau auf Final Fantasy XIII" die Rede – das könnte auch ein schlichter Trailer sein. Pläne für Europa gibt es bis jetzt noch nicht.





PS3 Die dynamischen Kameraperspektiven des Kampfbildschirms treiben die Dramatik der Menükämpfe in bisher ungeahnte Höhen. Selbst normale Standardgefechte erinnern an ein "Advent Children" zum Mitspielen.

verstümmelt. Auch klanglich tobt der Kampf zwischen Nora und der Heiligen Armee mitten im Zimmer – dank unzähliger direktionaler Effekte aus den Surround-Boxen.

Die Zeiten des Wild-Button-klickend-durch-Städte-und-Dörfer-Rennens sind mit "Final Fantasy XIII" vorbei: Um mit umherstehenden Personen zu reden, braucht Ihr Euch ihnen bloß zu nähern, die komplett synchronisierten Figuren beginnen dann selbstständig, ihre Gedanken zu äußern – und das korrekt im Surround-Feld zur Kamera. So hört sich ein zeitgemäßes Spiel an! Diese Monologe sind aber – im Gegensatz zu allen anderen Gesprächen – nicht untertitelt. Auch bei der Interaktion mit Levelinventar setzt Square Enix auf das Annäherungs-Feature: Bei Schatztruhen, die in der Welt von "Final

DIE ANZEIGEN DES KAMPFSYSTEMS

Obwohl Ihr mit der serientypischen weißen Hand durch blaue Menüboxen navigiert, unterscheidet sich das Kampfsystem samt seiner Anzeigen von den anderen Serienteilen. Hier die drei wichtigsten Elemente im Detail:



1 » DIE ZEITLEISTE

Dreh- und Angelpunkt des neuen Kampfsystems. Die in einzelne Abschnitte unterteilte Leiste füllt sich kontinuierlich. Jeder gefüllte Bereich entspricht einem Aktionspunkt, den Ihr für Aktionen aufwendet. Es bleibt Euch überlassen, ob Ihr wartet, bis die Leiste komplett gefüllt ist, oder bereits gefüllte Teile für Kommandos verwendet.

In der Demo gibt es noch keinen Stufenanstieg, aber wir halten es für wahrscheinlich, dass sich später die Leiste durch Aufleveln verlängern bzw. in mehr Bereiche aufteilen lässt.



2 » DIE KOMMANDO-MENÜS

Hinter den Kategorien 'Aktionen', 'schwarze Magie' und 'weiße Magie' verbergen sich die gewohnten Befehle wie 'Angriff' und 'FeuGa'. Neu ist, dass hinter jeder Aktion eine Zahl, nämlich die benötigten Aktionspunkte, steht. Je nachdem, wie viele Punkte Eure Zeitleiste hergibt, klickt Ihr Euch verschiedene Manöver zu einer Combo zusammen oder wählt stärkere Angriffe aus, die mehrere Punkte benötigen. Seid Ihr mit Eurer Auswahl zufrieden, bestätigt Ihr mit der Dreiecks-Taste den Befehl 'Kommandos ausführen' und Euer Charakter legt nach Plan los.



3 » DIE PARTY-LEISTEN

Hier lest Ihr die Zeitleisten und Hit-Points Eurer Mitstreiter ab. Die Informationen über den aktuellen Stand aller Zeitleisten sind wichtig, um Angriffe miteinander zu kombinieren. Aktiv kontrolliert Ihr nur ein Mitglied Eurer Truppe, welches mit einer kleinen gelben Flagge neben dem Namen gekennzeichnet ist. Von Euch anvisierte Gegner werden auch von der KI angegriffen. Wartet also mit Euren Angriffen, bis alle Leisten nahezu gefüllt sind. So sichert Ihr Euch lange Combos auf Gegner und somit hohe Schadens-Boni.





PS3 Jetzt gibt es was auf die Gasmaske! Snow bereitet sich in Prügelspiel-Pose auf die PSICOM-Soldaten vor.



PS3 Der gewaltige Demo-Boss erzittert unter Snows Fausthieben – gegen Kampfende hin solltet Ihr Euch aufs Heilen verlegen.

Kämpfe wie in "Devil May Cry" – nur mit Menü-Steuerung!

Fantasy XIII" als kleine schwebende Hightech-Kugeln in Erscheinung treten, erscheint beim Näherkommen ein HUD mit der Aufforderung, die Truhe zu öffnen. Umzulegende Schalter sind mit einem rot leuchtenden Kreis auf dem Boden markiert, blaue Kringel symbolisieren Orte für automatische Sprünge. Ohne eine Eingabe zu erfordern, hüpft Ihr über Hindernisse und Ähnliches – aber nur an festgelegten Orten. Knifflige Sprungpassagen müsst Ihr voraussichtlich nicht über Euch ergehen lassen.

Das Kampfsystem

Im Vorgänger "Final Fantasy XII" waren Zufallsbegegnungen kein Thema und Gegner in Echtzeit auf dem Spielfeld zu erkennen. Teil 13 setzt wieder auf rundenbasierte Gefechte statt Kämpfen im 'Vorbeigehen' – allerdings ohne die klare Ortbarkeit der Feinde zu opfern: Potenzielle Auseinandersetzungen erkennt Ihr sowohl an den Symbolen auf der Minikarte als auch an umherstreunenden Figuren. Seid Ihr in Reichweite eines Gegners, wird sogar ein auffälliges "Warning!" über seinem Kopf eingeblendet. So habt Ihr die Möglichkeit, den Kampf noch abzuwenden. Kommt es dennoch zum Schlagabtausch, wird ohne Ladezeiten direkt in eine Arena umgeblendet, welche eine vergrößerte Version des Kontaktortes darstellt. Wie auch außerhalb der Auseinandersetzungen dürft Ihr hier die Kamera frei bewegen – allerdings nicht Eure Charaktere.

Die Anzeigen des Kampfbildschirmes sind vertraut und neu zugleich (siehe Kasten auf der linken Seite). Das letzte Mal erweckte "Street Fighter IV" dieses Gefühl des vertrauten Neuen. Die ersten Gefechte verlaufen noch etwas unbeholfen: Warum kommen wir mit 'Aktion' und 'schwarze Magie' in dasselbe Untermenü? Wo finden wir den Heilzauber? Warum können wir nicht verteidigen? Derart verwirrt, tendieren die schnellen Kämpfe durchaus mal zur Hektik. Aber nach ein paar Runden offenbart das System seine inneren Werte und fühlt



PS3 In Standardkämpfen kann sich Lightning auf Sazhs Auto-Heilung verlassen.



PS3 Das Design mancher Cyborg-Kreaturen erinnert eher an Tiere denn an Maschinen – die Technologie von Pulse macht einen sehr fortschrittlichen Eindruck.



PS3 Sazh Katzroy ist für die komischen Momente der Demo zuständig. Alberne Posen und ein gefiederter Untermieter in Form eines Chocobo-Kükens in seiner Haarpracht lassen kaum einen Zweifel daran: Bei dem Mann piept es!



PS3 Snow und sein Team Nora: Rebellen mit dem Herz am rechten Fleck.

sich ein wenig an wie "Devil May Cry" mit Menüsteuerung: Mit aufeinander folgenden Treffern füllt sich die Break-Leiste des Gegners und er beginnt zu leuchten. Hier kommt das 'Hochschleudern'-Kommando ins Spiel. Mit diesem schlagt Ihr den Gegner in die Luft und setzt dort mit weiteren Angriffen nach. So wirft Lightning einen Soldaten der Heiligen Armee in die Höhe, springt hinterher und versetzt dem Schuft im Fall noch zwei heftige Attacken. Derweil hat sich die Zeitleiste von Sazh bereits vollständig gefüllt und dieser lässt weitere Angriffe in Form von Feuermagie und MG-Beschuss auf den noch wehrlosen Soldaten niederprasseln, bevor dieser überhaupt den Boden berührt. Das ganze Spektakel sieht nicht nur gut aus, sondern hat sogar Sinn: Je mehr erfolgreiche Angriffe Ihr in Folge landet, desto höher wird der Schadensbonus!

Das ganze System steht und fällt mit der Kombination und dem Timing Eurer Attacken. Anvisierte Feinde werden auch von Euren KI-Mitstreitern angegriffen. Deshalb solltet Ihr immer ein Auge auf deren Zeitleisten haben. Die Aktionen der vom Computer gesteuerten Charaktere geben indes kaum Anlass zur Kritik. Gegner werden facettenreich angegriffen und Ihr geheilt, sobald sich Eure Hit-Points zu Ende neigen.

Nach den Kämpfen werden Eure erbrachten Leistungen in einem Abschluss-Bildschirm bewertet. Die Kategorien 'Zeit', 'längste Combo' und 'Anzahl der Breaks' entscheiden über eine Benotung von null bis fünf Sternen. Der Nutzen der Bewertung bleibt aber noch unklar. Zwar erscheint in der Wertung auch die Angabe TP – was sich allerdings dahinter verbirgt, wurde noch nicht verraten und in der Demo bleibt der Wert bei null. Eine Möglichkeit könnte sein, dass die TPs die Erfahrungspunkte in "Final Fantasy XIII" darstellen und in Abhängigkeit Eurer Kampfkünste vergeben werden. Dies würde aber nur Sinn ergeben, wenn die Stärke der Endgegner von der Stärke Eurer Charaktere abhängen würde, wie es z.B. bei "Lunar: The Silver Star Story" (MD, PSone) der Fall war. Ansonsten hätten es wenig talentierte Kämpfer unnötig schwer. Ebenso fehlten in der Demo noch die Menüs. Somit lässt sich nichts zu Inventar, Ausrüstung, Auflevelsystem etc. sagen. Lediglich in Truhen gab es ein paar Gil zu finden.

Fräulein Lightnings Gespür für Schnee

Die andere Hälfte der Demo präsentiert schließlich den zweiten Hauptcharakter: Snow, den Anführer von Nora. Statt wie seine Kumpane mit Handfeuerwaffen zu hantieren, verlässt er sich lieber auf die Durchsetzungskraft seiner Fäuste. Der Handlungsstrang von Snows Truppe läuft parallel zu Lightnings Aktivitäten in der Demo. Die beiden werden



PS3 Am Schluß der Demo segelt ein gigantischer 'fal'Cie' über die Köpfe der Helden. Was es mit diesen gottgleichen Erscheinungen auf sich hat, ist noch nicht bekannt.



PS3 Die erbitterte Schlacht der Unterwelt-Bewohner gegen die Cocoon-Truppen erinnert stellenweise an die "Matrix"-Trilogie.

sich im späteren Spiel selbstverständlich treffen und gemeinsam losziehen. Aber es soll immer wieder Passagen wie diese geben, in denen Ihr die Kontrolle über andere Charaktere übernehmt und tiefer in deren Story eintaucht.

Welche Schlüsse lassen sich nun auf das fertige Spiel ziehen? Die von der Demo benutzte Technik ist nicht die gleiche, die wir im Spiel zu sehen bekommen; Details zur Story sind noch Mangelware, das Auflevelsystem noch unbekannt und laut den Produzenten zeigt die Demo nur 50 Prozent dessen, was im gleichen Areal im fertigen Spiel zu sehen und zu erleben sein wird. Aber schon das Spielen der Demo bereitet große Freude. Die Präsentation ist Referenzklasse und das neue Kampfsystem bringt schnelle Action statt langwieriger Menü-Rundenkämpfe. Und wenn das alles im fertigen Spiel getoppt werden sollte, umso besser.

Dass "Final Fantasy XIII" ein gutes Spiel wird, steht für uns außer Frage. Bleibt lediglich abzuwarten, wie gut. Interessant auch, inwieweit das Rollenspiel-Epos den Hardwaremarkt in Japan verändern kann, wo es weiterhin exklusiv für die PlayStation 3 auf der Release-Liste steht. Das alles wird sich Ende 2009 klären, denn den Abschluss der Demo bildet ein Standbild mit der Nachricht: "Final Fantasy XIII Coming Winter 2009". Zumindest in Japan. Wann eine lokalisierte Version in Europa oder wenigstens Amerika folgt, ist noch unbekannt. In Anbetracht der vielen gesprochenen Texte solltet Ihr aber keinesfalls vor 2010 mit dem Spiel rechnen. *jk*



PS3 Die rothaarige Oerba Dia Vanille ziert unser Cover – nur ohne Kapuzenkutte.



PS3 Die Welt von Pulse in all ihrer Render-Pracht, am Himmel schwebt Cocoon.



DIE STIMME KENNE ICH DOCH…

Die japanische Stimme von Lightning könnte Prügel-Spielern bekannt vorkommen: Sie stammt von Maya Sakamoto, die bereits Lisa in der "Dead or Alive"-Serie synchronisiert hat. Neben diversen anderen Spielcharakteren wie Prinzessin Shizuna aus "White Knight Chronicles" leiht Maya Sakamoto auch Aeris in "Final Fantasy VII: Advent Children Complete" und echten Schauspielerinnen wie Reese Witherspoon ihre Stimme.

Doch auch die anderen Synchronsprecher sind echte Profis: Snow könnte Erinnerungen an El Fuerte aus "Street Fighter IV" wecken, da Daisuke Ono neben Silver the Hedgehog auch diese beiden Figuren gesprochen hat. Der Bekannteste: Schauspieler Masahi Ebara. Dieser ist die japanische Stimme von Tom Hanks und vertont Sazh in "Final Fantasy XIII". Über die Besetzung der lokalisierten Versionen ist derzeit noch nichts bekannt.

FINAL FANTASY XIII

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- fantastische Präsentation
- neues, schnelles Kampfsystem mit vielen Feinheiten und Möglichkeiten
- keine Ladezeiten zwischen Feindkontakt und Kampfbeginn

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- frei bewegbare Kamera nicht optimal positionierbar

FAZIT » Ein RPG der Superlative: Sollte das fertige Spiel die Demo tatsächlich in allen Belangen übertreffen, wird es das beste "Final Fantasy" seit Teil 7!

Wer wird Gilionär?

FINAL FANTASY QUIZ

Gil heißt die Währung in sämtlichen "Final Fantasy"-Spielen. Und wenn Ihr selbst das nicht wusstet, könnt Ihr im folgenden Quiz noch jede Menge lernen. Als echter Serienkenner beantwortet Ihr dagegen die zwölf zunehmend härteren Fragen im Schlaf, schreibt Euch für korrekte Antworten Erfahrungspunkte gut und lest am Ende Euren Rang im Wertungskasten ab.

Zu gewinnen gibt es jede Menge nutzloses, aber hochinteressantes Nerd-Wissen rund um die Vorgänger von "Final Fantasy XIII". *mw*

1 Warum heißt die Reihe eigentlich "Final Fantasy"?



1. Weil Serienschöpfer Hironobu Sakaguchi sich mit diesem 'letzten' Projekt aus der Videospielbranche zurückziehen wollte.
2. Das Spiel lag als Werbegimmick der japanischen Edition des 1986er-Albums "The Final Countdown" der schwedischen Band Europe bei.
3. Die englischen Worte ähneln phonetisch dem japanischen Originaltitel "Fainaru Fantaji", was übersetzt "Legende von den fantastischen vier Lichtkriegern" bedeutet.

Hironobu Sakaguchi machte 1987 seiner Angst vor dem drohenden Bankrott Luft. Erst der Erfolg des Spiels hielt seine Firma Square, damals noch ohne Enix, finanziell über Wasser und machte Sakaguchis letzten Akt zum Urahn einer Megaserie. Die Fönfrisuren von Europe rockten gänzlich fantasielos und "Fainaru Fantaji" bedeutet übersetzt einfach "Final Fantasy". Für Antwort eins gibt es einen Erfahrungspunkt.

2 Welche auch in späteren Teilen wiederkehrenden Nebenfiguren feierten im zweiten Teil Premiere?



1. Biggs & Wedge
2. Cid & Chocobo
3. Bud & Terence

Der gelbe Kult-Reitvogel Chocobo und der häufig als Luftschiff-Ingenieur auftretende Cid erblickten in "Final Fantasy II" das Licht des Cyberspace. Die an "Star Wars"-Piloten erinnernden Biggs & Wedge tauchen zwar auch in etlichen Serienteilen auf, allerdings erst ab "Final Fantasy VI". Bud Spencer und Terence Hill essen Reis und dicke Bohnen, belohnen Antwort zwei aber mit einem herzhaften Punkt.

3 Wieso stinken "Final Fantasy III"-Anfängercharaktere im Famicom-Original nach Zwiebeln?



1. Weil sie vom giftigen Atem der Malboro-Pflanze angerülpst wurden.
2. Weil sie anfangs alle als Küchengehilfen in Schloss Sasune arbeiten.
3. Weil sie alle mit dem sogenannten 'Zwiebelritter'-Job ins Spiel starten.

Mit Teil 3 wurde das Job-System eingeführt. Der Standard-Job der Famicom-Version wird mit 'Onion Knight', also 'Zwiebelritter' übersetzt und im DS-Remake durch den Freelancer-Job ersetzt. Die Malboro-Pflanze attackiert Zwiebelritter zwar mit schlechtem Atem, der riecht allerdings genauso wenig nach Zwiebeln wie die Schlossküche von Sasune. Wer mit Antwort drei richtig lag, holt tief Luft sowie einen Erfahrungspunkt.

4 Wie hieß das patentierte Kampfsystem, das ab dem vierten Serienteil zur Grundausstattung der Serie gehörte und in abgewandelter Form in Teil 13 wieder zum Einsatz kommt?



1. EXP
2. ATB
3. XNA

Durch den vierten Teil eingeführt und seit Teil 5 mit einer Zeitleiste visualisiert, takten das 'Active Time Battle'-System und seine Weiterentwicklungen einen Großteil der "Final Fantasy"-Gefechte. Ist sein Balken voll, darf ein Charakter sein Aktionsmenü aufrufen. XNA ist ein Toolpaket zur Spieleentwicklung und EXP steht für Experience Points. Apropos: Antwort zwei verlängert Euren Erfahrungspunktebalken um einen Zähler.

5 Wieso würde "Final Fantasy V"-Bösewicht Exdeath die Grünen wählen?



1. Weil er ein Baum ist.
2. Weil er die Menschheit wegen der von ihr verursachten Umweltverschmutzung vernichten will.
3. Weil er ein Sonnenblumen-Motiv auf seiner Ganzkörper-Rüstung trägt.

Exdeath ist wirklich ein Baum und versteckt seine Rindenhaut bis kurz vor dem Finale des Spiels in einer Plattenrüstung mit gesichtslosem Topfhelm. Diese wird unter anderem von einem Horn, jedoch nicht von einer Sonnenblume geziert. Die Öko-Thematik der Antwort zwei passt eher zu den WEAPONs aus "Final Fantasy VII". Ein vegetarischer Erfahrungspunkt wächst bei Antwort eins auf Euer Konto rüber.

6 Worin unterscheiden sich die ersten sechs Serienteile vom Rest der "Final Fantasy"-Hauptserie? (Spin-offs zählen nicht!)



1. Ab Teil 7 haben alle Hauptcharaktere Stachelhaare und heißen nach Wetterphänomenen.
2. Die ersten sechs Teile wurden auf Nintendo-Konsolen erstveröffentlicht, danach wechselte die Lizenz zu Sony.
3. Künstler Yoshitaka Amano stellte mit Teil 6 seine Tätigkeit als Charakterdesigner ein und liefert seitdem nur noch die filigranen Serien-Logos.

Teil 6 markiert das Ende des Squares-Deals mit Nintendo. "FF VII" erschien auf der technisch überlegenen PSone. Amano liefert seit dem ersten Teil die Logos und wirkte bei "FF I-VI" sowie Teil 9 als Charakter-Designer. Alle anderen Charaktere, bis auf die von "FF XII", stammen von Tetsuya Nomura, der seine Figuren oft nach Wetterphänomenen benennt. Cloud, Squall & Lightning designen bei Antwort zwei einen Punkt.

7 Was passiert in "Final Fantasy VII" zum ersten Mal in der Seriengeschichte?

1. Ein Partymitglied stirbt mitten in der Spielstory.
2. Der Endboss verwandelt sich am Ende in einen bösen Engel.
3. Der Hauptcharakter sitzt irre brabbelnd im Rollstuhl.

Nach einer Mako-Vergiftung knallt Cloud durch und gibt nur noch Zeilen wie „A.... Gurk...?" von sich, die ausnahmsweise nicht der deutschen Übersetzung geschuldet sind. Der dauerhafte Tod eines spielbaren Hauptcharakters wurde schon mit „FF V"-Opa Galuf durchexerziert. Auch Sephiroths Engelsgestalt nahm bereits „FF VI" durch den zum Magiegott mutierten Kefka vorweg. Mordopfer Aerith belohnt Antwort drei mit einem blumigen Punkt.

10 Mit welcher Fähigkeit stellte "Final Fantasy X"-Held Tidus alle seine Vorgänger in den Schatten, obwohl er diese nicht bis zur Perfektion beherrscht?

1. Er kann als erster Held der Seriengeschichte sprechen. Nur seinen Namen kann er nicht sagen.
2. Er beherrscht mit Blitzball als einziger Held der Seriengeschichte eine Sportart, allerdings verliert er seine Turniere stets im entscheidenden Moment.
3. Er kann unter Wasser atmen, allerdings nur in Salzwasser.

Als erster Teil auf PS2 quatscht Tidus den gigantischen Speicherplatz einer DVD voll. Seinen Namen sagt er tatsächlich nicht, weil dieser auch optional vom Spieler eingegeben werden kann. Im Blitzball-Minispiel schlägt Tidus als Starspieler seines Teams „Besaid Aurochs" mit etwas Übung jeden Gegner. Warum die Blitzballer in ihrem wässrigen Spielfeld so lange tauchen können, ohne Luft zu holen, wird nie richtig erklärt. Kiemen haben sie keine. Erspielt Ihr Euch den Sieg mit der ersten Antwort, werdet Ihr mit einem patschnassen Erfahrungspunkt belohnt.

8 Welche der folgenden Zeilen stammt aus der Ouvertüre von "Final Fantasy VIII"?

1. "sors immanis et inanis"
2. "fithos lusec wecos vinosec"
3. "veni, veni, venias, ne me mori facias"

Die Mittlere. Die Worte stellen ein Anagram des Satzes 'Succession of Witches and Love' dar, der die Hauptthemen von „FF VIII" beschreibt. Die anderen beiden Zeilen stammen aus der mittelalterlichen Textsammlung Carmina Burana und erklingen in 'One Winged Angel' am Schluss von „FF VII". Beide Soundtracks komponierte Maestro Nobuo Uematsu. Ein wohltemperierter Punkt umschmeichelt Euer Ohr, wenn Ihr die zweite Zeile gewählt habt.

11 Was haben "Final Fantasy III", "Final Fantasy V", "Final Fantasy X-2" und "Final Fantasy XI" gemeinsam?

1. Es sind MMORPGs.
2. Sie nutzen das Jobsystem.
3. Sie nutzen das Zodiac-Jobsystem.

In den vier Titeln dürft Ihr frei zwischen den erstmals im dritten Teil verfügbaren Jobklassen wählen. Das spezielle Zodiac-Jobsystem wurde nur in einer Japan-exklusiven Edition von „Final Fantasy XII" genutzt. Online könnt Ihr natürlich nur „Final Fantasy XI", den MMORPG-Ableger der Serie, spielen. Die Agentur für Arbeit belohnt Antwort zwei mit einem Erfahrungspunkt.

9 Wie könnte ein alternativer Titel von "Final Fantasy IX" lauten?

1. "Final Fantasy: Extreme"
2. "Final Fantasy: Unlimited"
3. "Final Fantasy: Memories"

Teil 9 ist als Hommage auf die alten Fantasy-Wurzeln der Serie gedacht und könnte deshalb den Untertitel „Memories" tragen. Viele Motive aus den ersten sechs Teilen erleben ein 32-Bit-Revival und mit dem bärtigen Bösewicht Garland wurde sogar der Antagonist des ersten Serienteils aus dem Ruhestand geholt. „Extreme" war der Arbeitstitel der nie realisierten US-Version von „Final Fantasy V" für das SNES und „Unlimited" ist der Titel einer an Serien-Motive angelehnten Anime-Serie. Wenn Ihr die dritte Antwort aus Eurem Gedächtnis kramen konntet, findet Ihr darunter einen nostalgischen Erfahrungspunkt.

12 Ordnet die folgenden wild durcheinander gewirbelten Synonyme für kristallartige Strukturen je einem Teil der "Final Fantasy"-Hauptserie zu. Mehrfachnennungen sind möglich.

Materia
Sphäroiden
Nethicite
Substanz
Magicite
Orb

Die 'Materia'-Kugeln wurden in der deutschen Version von „Final Fantasy VII" zu „Substanzen". Espers wurden in „FF VI" mithilfe von Magicite beschworen. Magicite und erstmals auch Nethicite-Splitter funkeln ebenfalls in „FF XII" und Sphäroiden kullern durch den zehnten Teil. Im Gedicht von den vier Kriegern des Lichts der NES-Version von „Final Fantasy" schließlich wird der Ausdruck Orb gebraucht. Wenn Ihr sämtliche Begriffe richtig zuordnen konntet, erstrahlt ein kristalliner letzter Erfahrungspunkt.

Erfahrungspunkte-Auswertung:

Zählt Eure Erfahrungspunkte zusammen und lest Euren Rang aus folgender Liste ab.

0-1 Erfahrungspunke: **Zwiebelritter** – Du weißt ja gar nichts. Und du riechst nach Zwiebeln. Geh' bitte üben!
2: **Krieger** – Du kannst ein Schwert halten, denkst aber, Chocobos wären im Schoko-Müsli zu finden.
3: **Mönch** – Waffenloser Kampf ist dein Ding! Vielleicht spielst du lieber "Tekken" anstelle von RPGs?
4: **Schwarzmagier** – Du zauberst Feura, Eisga und Ultima. Aber du hast kein Gesicht unter dem Hut.
5: **Weißmagier** – Du trägst eine weiße Robe mit süßen Katzenohren. Aber nichts darunter!
6: **Rotmagier** – Du beherrschst ein bisschen weiße und schwarze Magie sowie Schwertkampf. Spezialisiere dich!
7: **Beschwörer** – Der Pantheon der magischen Beschwörungsmonster ist deine Welt. Sonst aber nichts. Werde flexibler!
8: **Mime** – Du kannst alle Fähigkeiten perfekt nachmachen. Nur nicht eigenständig handeln.
9: **Ninja** – Bis auf den albernen Mundschutz bist du mit deinen Doppelschwertern schon ziemlich gut zu gebrauchen.
10: **Dunkelritter** – Wenn du nicht ständig deine Lebensenergie missbrauchen würdest, wärst du ein prima Held!
11: **Dragoner** – Cooler Helm und äußerst sprungfreudig. Leider verhakt sich dein Speer manchmal an der Deckenlampe.
12: **Gilionär** – Glückwunsch! Du hast die höchste Stufe des "Final Fantasy"-Nerdwanas erreicht.

FINAL FANTASY

FINAL FANTASY
1987
Systeme: NES, MSX2, PSone, GBA, PSP u.a.
Vier Krieger mit einer von sechs Klassen, eine Oberwelt, ein gutes Dutzend Dungeons und zahllose Rundenkämpfe gegen das absolute Böse. Der äußerst erfolg- und einflussreiche Erstling ist noch heute einen nostalgischen Blick wert.
Spielspaß:

FINAL FANTASY II
1988
Systeme: Famicom, PSone, GBA, PSP u.a.
Der experimentelle Serienteil: Kontext-sensitives Aufleveln und das Schlüsselwort-Dialogsystem wirken unausgegoren. Wenigstens gibt es eine von "Star Wars" inspirierte Story. "FF II" war außerhalb Japans erst auf dem GBA spielbar.
Spielspaß:

FINAL FANTASY III
1990
Systeme: Famicom, DS
Der Abschluss der 8-Bit-Trilogie orientiert sich wieder stärker am Erstling und führt das Jobsystem ein. Erst im DS-Remake 2006 konnten westliche Rollenspieler ihren vier Helden eine von fast 25 Jobklassen zuweisen. Ein Fest für Power-Gamer!
Spielspaß:

FINAL FANTASY IV
1991
Systeme: SNES, PSone, GBA, DS u.a.
Der erste 16-Bit-Teil macht einen Quantensprung in Sachen Story und Charakter-Entwicklung. Die Premiere des patentierten ATB-Rundenkampfsystems und die damals atemberaubende Präsentation überzeugen auch in der in "Final Fantasy II" umbenannten US-Fassung.
Spielspaß:

FINAL FANTASY V
1992
Systeme: Super Famicom, PSone, GBA
"FF V" spielt sich wie eine Mischung aus Teil 3 und 4. Das erweiterte Jobsystem birgt schier unendliche Möglichkeiten und der Kampf um die Elementar-Kristalle sprengt mit drei Oberwelten sämtliche Dimensionen. Nur die Charaktere bleiben etwas flach.
Spielspaß:

FINAL FANTASY VI
1994
Systeme: SNES, PSone, GBA
Die Offenbarung der traditionellen 16-Bit-RPGs. Üppige 14 Charaktere, eine hochdetaillierte Welt voller Magie und deren unabwendbare Zerstörung durch den per Sample irre lachenden Kefka kulminieren zum Finale der Ära Nintendo. Absolutes Pflichtprogramm!
Spielspaß:

SPIN-OFFS
Von der Hauptserie und deren Ablegern stammt eine Vielzahl von Titeln unterschiedlicher Genres ab, die sich grob in vier Stränge gliedern lassen.

MYSTIC QUEST

MYSTIC QUEST
1991
System: Game Boy
Der US-Titel "Final Fantasy Adventure" verrät die Abstammung dieses putzig epischen Action-RPGs. Auf japanisch "Seiken Densetsu: Fainaru Fantaji Gaiden" genannt, ist es der Stammvater der später eigenständigen "Secret of Mana"-Reihe.
Spielspaß:

MYSTIC QUEST LEGEND
1992
System: SNES
Als einziges Spiel der "FF"-Familie wurde dieses Rollenspiel zuerst in den USA und dann in Japan veröffentlicht. Es sollte die RPG-unerfahrenen westlichen Spieler an die Materie heranführen, versackt aber in jeglicher Hinsicht im unteren Mittelmaß.
Spielspaß:

FINAL FANTASY TACTICS

CHOCOBO-SPIELE

CHOCOBO NO FUSHIGINA DUNGEON
1997
Systeme: PSone, Wonderswan
Als Teil der "Mystery Dungeon"-Reihe bietet das nur in Japan veröffentlichte Spin-off solides Dungeon-Crawling mit Gastauftritten von niedlich deformierten Beschwörungsmonstern wie Bahamuth.
Spielspaß:

CHOCOBO'S DUNGEON 2
1998
System: PSone
Die Fortsetzung von Chocobos Keller-Eskapade schaffte es auch in die USA. Typisch für die "Mystery Dungeon"-Reihe: Ihr müsst die Ausflüge in die zufällig generierten Labyrinthe des Spiels sorgfältig planen. Wer stirbt, wird in die Start-Stadt zurückversetzt!
Spielspaß:

CHOCOBO RACING
1999
System: PSone
Chocobos Ausflug ins Funracer-Genre gehört zur dreiteiligen "Chocobo Collection" und kann nur harten Fans empfohlen werden. Miese Steuerung, krudes Pistendesign und ein alberner Story-Modus fahren den Rennvogel gegen die Wand.
Spielspaß:

CHOCOBO STALLION
1999
System: PSone
Die nur in Japan als eigenständiges Spiel veröffentlichte Zucht- und Rennsimulation entspricht dem beliebten Chocobo-Minispiel aus "Final Fantasy VII" und bietet begeisterten Züchtern viel Raum zum Vogelkreuzen und Trainieren.
Spielspaß:

CHOCOBO COLLECTION
1999
System: PSone
Zum zehnjährigen Jubiläum des gelbgefiederten Maskottchens erschien in Japan die "Chocobo Collection" mit "Chocobo Racing", "Chocobo Stallion" und dem exklusiven Brettspiel "Dice de Chocobo", das später auf dem GBA umgesetzt wurde.
Spielspaß:

CRYSTAL CHRONICLES

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

2006

System: PS2

Das Sequel zu "FF VII" dreht sich um den geheimnisvollen Vincent Valentine und macht drei Jahre nach dem Ende des Hauptspiels eine SOLDAT-Eliteeinheit zum Kanonenfutter eines mäßigen Third-Person-Shooters.

Spielspaß:

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

2007

System: PSP

Die Vorgeschichte um Clouds schwarzhaarigen Mentor Zack wird im prächtigen Action-RPG "Crisis Core" ausgebreitet. Lediglich die lineare Erzählweise lässt Wünsche am Handheld-Prequel offen.

Spielspaß:

FINAL FANTASY X-2

2003

System: PS2

In der Fortsetzung des überraschend endenden "FF X" streifen sich Yuna, Rikku und Neuzugang Paine diverse Girlie-Kostüme über, welche die Jobklassen der Serie symbolisieren. Für die einen ein nettes Sequel, für die anderen überflüssiger J-Pop-Kitsch.

Spielspaß:

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

2007

System: DS

Als knallbuntes Echtzeit-Strategiespektakel kehrt "FF XII" auf dem DS zurück und lässt Vaan und seine Luftpiratenkumpel per Stylus-Klicks den fliegenden Kontinent Lemurés erkunden.

Spielspaß:

COMPILATION OF FINAL FANTASY VII

Zwei Handyspiele, zwei PS2-Titel, ein Anime- und ein Renderfilm bilden ein üppiges Netzwerk, das alle offenen Fragen des Hauptspiels beantworten soll.

IVALICE ALLIANCE

Teils erst im Nachhinein nominiert, bilden das PSone-RPG "Vagrant Story", die "FF Tactics"-Reihe sowie "FF XII" und dessen Fortsetzung "Revenant Wings" den Zyklus um den Kontinent Ivalice.

FINAL FANTASY VII

1997

Systeme: PSone, PC

Zuvor nie gesehene Rendersequenzen, die nahtlos in die Spielgrafik überblenden, das süchtig machende Substanz-System, die mitreißend erzählte Öko-Dystopie und Kult-Bösewicht Sephiroth machen Teil 7 für viele Fans zur besten Serienepisode.

Spielspaß:

FINAL FANTASY VIII

1999

Systeme: PSone, PC

Realistisch proportionierte Charaktere leben, lernen und lieben in einem sterilen SciFi-Internat. Die in opulenten Renderfilmen erzählte Hexenjagd-Story kommt etwas spät in Fahrt. Die Junction-Spielmechanik und Romantikelemente spalten die Fans.

Spielspaß:

FINAL FANTASY IX

2000

System: PSone

Der letzte 32-Bit-Teil verwirft die Cyberpunk- und Utopie-Settings der Vorgänger zugunsten einer Hommage auf die klassischen Serienteile. Präsentation und Spielmechanik sind erstklassig, doch die Klischee-Story und das zahme Finale enttäuschen.

Spielspaß:

FINAL FANTASY X

2001

System: PS2

Die paradiesische Zauberwelt von Spira in Echtzeit-3D, Sprachausgabe und eine emotional dichte Erzählung um den nassforschen Tidus und die Pilgerin Yuna beschwören unvergessliche Spielmomente und die erste direkte Fortsetzung der Serie.

Spielspaß:

FINAL FANTASY XI

2002

Systeme: PS2, 360, PC

Teil 11 nutzt das Jobsystem als Rückgrat eines MMORPG-Ablegers. Trotz mangelnder Einsteigerfreundlichkeit und der von Tolkien abgekupferten Spielwelt treffen sich bis heute täglich hunderttausende Fans zum Grinden & Farmen.

Spielspaß:

FINAL FANTASY XII

2006

System: PS2

Das letzte PS2-"Final Fantasy" schmeißt die Rundenkämpfe über Bord und überrascht die Fans mit dem halbautomatischen Gambit-System. Vielfältige taktische Möglichkeiten und die hervorragend ausgearbeitete Spielwelt Ivalice überzeugen.

Spielspaß:

FINAL FANTASY TACTICS

1997

Systeme: PSone, PSP

Als Rundentaktik-Juwel gilt diese bockschwere Mixtur aus "Final Fantasy"-Jobsystem und der Spielmechanik der "Tactics Ogre"-Reihe. Das PSP-Remake "The War of the Lions" erzählt die tragische Handlung mit animierten Zwischensequenzen.

Spielspaß:

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

2003

System: GBA

Tolle Optik, eine bezüglich Rassen und Jobklassen variantenreiche Einheitenauswahl und ein bekömmlicher Schwierigkeitsgrad zeichnen die GBA-Fortsetzung aus. Nur die kindische Story trübt den strategischen Spaß.

Spielspaß:

FFT ADVANCE 2: GRIMOIRE OF THE RIFT

2007

System: DS

Größere Gegnersprites, eine höhere Jobanzahl und weitere Möglichkeiten zur Spezialisierung Eurer Charaktere transponieren die erfolgreiche Rundentaktik-Formel routiniert auf den DS. Die Story bleibt kindisch.

Spielspaß:

HATARAKU CHOCOBO

2000

System: Wonderswan

Gewissermaßen als Vorläufer der "Sims" könnte man die Simulation "Hataraku Chocobo" für das japanische Handheld Wonderswan einordnen. Das originelle Spiel um den Arbeitsalltag eines Chocobos kam nie in den Westen.

Spielspaß:

CHOCOBO LAND: A GAME OF DICE

2002

System: GBA

Im geistigen Vorläufer des Kartenspiel-Universums von "Chocobo Tales" würfelt Ihr Euch in der GBA-Version von "Dice de Chocobo" über simple Spielbretter. Gespielt wird um Kristalle und Chocobos Freiheit.

Spielspaß:

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

2006

System: DS

Mit spannenden Kartenduellen in künstlerisch wertvoller Scherenschnitt-Optik und qualitativ durchwachsenen Stylus-Minispielen gibt der gelbe Laufvogel seinen kindgerechten Einstand auf dem DS.

Spielspaß:

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBOS DUNGEON

2007

Systeme: Wii, DS

Auf Nintendos Wii und in der erweiterten DS-Version kehrt die Chocobo-Reihe zu ihren Wurzeln zurück. In den Zufalls-Dungeons besteht Ihr nun mithilfe des Jobsystems und den Kartenduellen des Vorgängers.

Spielspaß:

CHOCOBO TO MAHOU NO EHON: MAJO TO SHOUJO TO GONIN NO YUUSHA

2008

System: DS

Der direkte Nachfolger von "Chocobo Tales" versetzt den gelben Pechvogel ein weiteres Mal in ein verzaubertes Märchenbuch, wo er unter anderem fünf mysteriöse Helden trifft. Die Stimmung der Fortsetzung ist ein weniger düsterer als der kindgerechte DS-Erstling.

Spielspaß:

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

2003

System: GameCube

Als knuffiges Action-Adventure, das bis zu vier GBAs als Controller für Mehrspieler-Partien nutzt, kehrt die Serie nach neun Jahren als Spin-off auf die Nintendo-Konsolen zurück.

Spielspaß:

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

2007

System: DS

Die DS-Fortsetzung konzentriert sich auf flotte Schwert- und Magie-Action, Plattform- oder Schalter-Rätsel sowie eine niedlich märchenhafte Präsentation. Leider lässt die KI Eurer Kameraden zu wünschen übrig.

Spielspaß:

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

2008

System: WiiWare

In der teuren Download-Episode könnt Ihr Euch als Städtebauer im "Crystal Chronicles"-Universum versuchen. In der Rolle des Königs zieht Ihr Gebäude hoch und schickt Helden auf Abenteuer. Witzig, aber leider schnell langweilig.

Spielspaß:

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

2009

Systeme: DS, Wii

Das Sequel zu "Ring of Fates" kommt mit leicht verbesserter KI, einer Riesenmenge an sammel- und verbesserbarem Rüstzeug für Eure vier Helden und einer lieblos hingeschluderten Wii-Portierung.

Spielspaß:

DA FEHLT DOCH WAS?

Ihr habt Recht. Aber wenn wir nicht irgendwo die Schere angesetzt hätten, wäre unser Stammbaum weit über diese Doppelseite gewuchert. Deshalb im Schnelldurchlauf: Das Pocket-Station Spielchen "Chocobo World" erschien in Japan mit "Final Fantasy VIII". Das geniale PSone Action-RPG "Vagrant Story" gehört wie oben erwähnt zur Ivalice-Alliance. Die beiden Prügler "Ehrgeiz: God Bless The Ring" und "Dissidia: Final Fantasy" zeigen zahlreiche "Final Fantasy"-Charaktere im Schlagabtausch. Die momentan drei Einträge zählende "Kingdom Hearts"-Reihe mixt Cloud & Co. mit Disney-Figuren. Die für Nicht-Japaner schwer zugänglichen Video-Brettspiele der "Itadaki Street"-Reihe nutzen unter anderem "Final Fantasy"- und "Dragon Quest"-Charaktere.

NACHRICHTEN

Falsche Reaktion auf Amoklauf



STUTTGART / DORTMUND • Fragwürdige Rücksichtnahme auf die Opfer des Amoklaufs im baden-württembergischen Winnenden: Die Stadt Stuttgart ließ die "Intel Friday Night Game" der Electronic Sports League (ESL) Ende März verbieten, weil der Veranstalter auf die Austragung der Disziplinen "Warcraft 3" sowie "Counter-Strike 1.6" und "Counter-Strike: Source", pochte statt auf andere Titel auszuweichen. Da besagte Spiele primär "Taktik und strategisches Denken erfordern, werde die Saison wie geplant stattfinden", begründete Ibrahim Mazari, Jugendschutzbeauftragter des Veranstalters, die Entscheidung, die typischen E-Sport-Titel nicht auszutauschen.

Stuttgarts Oberbürgermeister Wolfgang Schuster (CDU) zog daraufhin die Reißleine: "Angesichts des schrecklichen Amoklaufs können wir eine solche Veranstaltung derzeit in unserer Stadt nicht akzeptieren." Im Übrigen standen die 15 Schießbuden des Stuttgarter Frühlingsfests, welches Mitte April stattfand, scheinbar nicht auf der Agenda der sinnfreien Verbote...

Dass nicht nur Computerspiele ins Visier sogenannter Jugendschützer geraten, bewies das Jugendamt in Dortmund. Dort wurde ein mehrtägiges, mittelalterliches Kostümspektakel (Live Action Role Playing) verboten, das Kindern und Jugendlichen bewusst eine Alternative zu Computer, Handy und Videospielen aufzeigen sollte. Die profane Begründung lautete Gewaltprävention, da bei solchen Ritter-Rollenspielen stilecht Schaumstoffwaffen Verwendung finden. "Den Schwertkampf müssen wir noch mal unter die Lupe nehmen", ließ eine Sprecherin des Jugendamts peinliche Unkenntnis durchblicken.

Best of Indiegames

SAN FRANCISCO • Ende März wurden die Gewinner des 11. Independent Games Festivals bekannt gegeben. Den 'Seumas McNally Award' für das beste Independent Spiel staubte der Schwede Erik Svedang für seinen Titel "Blueberry Garden" (großes Bild) ab. Hier fliegt der PC-Spieler durch eine surreale Landschaft und entdeckt die Geheimnisse einer eigentümlichen Welt. "Ein Märchen von einem Spiel", applaudierte die Jury aus Journalisten und Spieldesignern wie "Braid"-Macher Jonathan Blow. Der erste Platz war mit 30.000 US-Dollar dotiert.

Auf den weiteren Plätzen folgten das Adventure "Machinarium" von Amanita Design mit dem 'Visual Art Award' (Bild rechts unten) oder der Musik-Block-Puzzler "Musaic Box" von KranX Productions mit dem 'Design Award'. Zum ersten Mal wurde zusätzlich der 'Innovation Award' für das Spiel "Between" von Jason Rohrer vergeben – ein Koop-Spiel über Isolation und Bewusstsein, wie es der Erfinder beschreibt.

Wie die Jahre zuvor spielten Xbox 360, PS3 oder Wii kaum eine Rolle. Alle Gewinnertitel sind derzeit ausschließlich für den PC geplant. Lediglich unter den Nominierten fanden sich einige Konsolenspiele wie das Xbox-Community-Game "Carneyvale Showtime" (Gewinner des Nachwuchswettbewerbs DreamBuild-Play) oder "PixelJunk Eden" aus dem PlayStation Network. Offensichtlich sind aufwändige Abnahmeverfahren und teure Lizenzgebühren ein zu großes Hindernis für kleine Entwicklerstudios.

Zitat des Monats



"Ich finde einige Stunden mit 'Super Mario 64' immer noch lehrreicher und inspirierender als 99% aller anderen Spiele."
Gabe Newell, Mitbegründer und Geschäftsführer von Valve



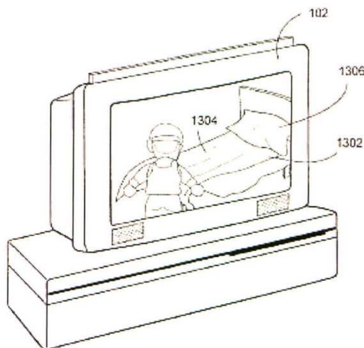


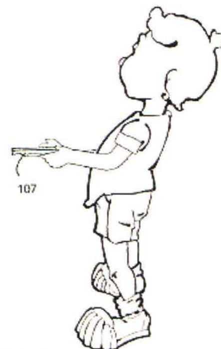
Zwei echte Hingucker – in grafischer wie spielerischer Hinsicht: "Blueberry Garden" (links) und "Machinarium" (rechts) räumten beim 11. Independent Games Festival ab.

NEWS-TICKER »

+++ No More "Shenmue"? Entwicklerlegende Yu Suzuki ("Out Run", "Virtua Fighter") ist von seinem Posten als 'Research and Development Creative Officer' zurückgetreten. Zwar wird er dem Unternehmen als Manager der AM-Plus-Abteilung ("Sega Race TV") erhalten bleiben, sein Einfluss in Segas Kreativ-Crew ist damit jedoch abermals geschwunden. +++ Ausverkauft! Weil alle Karten für das am 12. September stattfindende

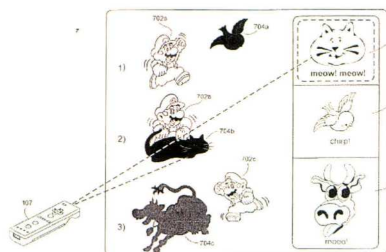
Neue Zielgruppe für Nintendo

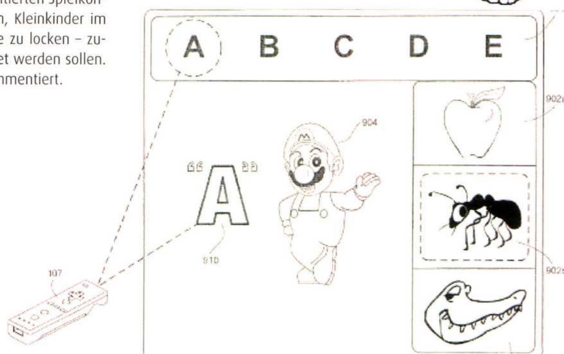




USA • Offenbar bereitet Nintendo mehrere Lernspiele für US-Wii-Spieler vor. Entsprechenden Anträgen beim amerikanischen Patentamt zufolge, sind die Spiele besonders leicht zu steuern und dienen der Vermittlung vielfältiger Lerninhalte, z.B. den Grundlagen des Lesens, Schreibens, Rechnens oder der Geometrie. Zusätzlich lässt die Abbildung rechts vermuten, dass Kindern im Rahmen dieser Lernspiel-Konzepte auch alltägliche Aufgaben wie das Bettenmachen erläutert werden. In einer weiteren Skizze des Patentantrages (Bild unten links) sehen wir, wie mittels Fernbedienung die Laute und Umrisse von Tieren einander zugeordnet werden – stets mit von der Partie ist Nintendo-Star Mario.

Berücksichtigt man, wie der japanische Konzern mit Titeln à la "Wii Fit" oder "Dr. Kawashima" neue Zielgruppen für sich erschließt, ist es nur konsequent, auch in den Markt für Kinder-Lerncomputer vorzustoßen. Mit lernorientierten Spielkonzepten, die auf Bewegungserkennung basieren, könnte es gelingen, Kleinkinder im Vorschulalter oder Menschen mit Behinderungen an die Wii-Konsole zu locken – zumal neben Mario auch TV-Helden wie Bob der Baumeister verpflichtet werden sollen. Nintendo selbst hat den Antrag beim US-Patentamt bislang nicht kommentiert.





Mario erklärt die Welt: Die Kuh macht Muh, die Katze miaut und der Vogel zwitschert (links). Rechts zeigt der Klempner einige Begriffe, die mit 'A' beginnen: apple, ant, alligator.

Sony sucht das Buzz-Superhirn

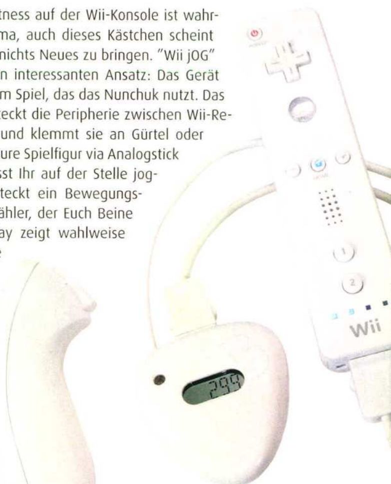
OFFENBACH • Sony fahndet nach Deutschlands klügstem Quiz-Kopf. Bis zum 15. Mai könnt Ihr am Wettbewerb teilnehmen und viele exklusive Preise wie z.B. die rote original Buzz!-Couch abräumen. Voraussetzung: Ihr besitzt das neue "Buzz!: Deutschlands Superquiz" für PS3, einen PlayStation-Network-Account und seid mindestens 18 Jahre alt. In der ersten Phase erquizzt Ihr online im Einzelspieler-Modus Euren persönlichen High Score. Die besten 32 Spieler qualifizieren sich für das Deutschlandfinale im Juni und treten dort online im Modus 'Sofa gegen Sofa' gegeneinander an. Der Gewinner wiederum vertritt sein Land im Weltfinale im September 2009 (Termin und Ort noch nicht bekannt) und spielt um den Hauptpreis – einen personalisierten Mini Cooper Clubman.

Passend dazu verlosen wir in Zusammenarbeit mit Sony einige tolle Buzz-Preise. Blättert hierzu auf Seite 103.

Wii jOG macht Euch Beine

Wii » NTP » 30 Euro

HARDWARE • Fitness auf der Wii-Konsole ist wahrlich kein neues Thema, auch dieses Kästchen scheint auf den ersten Blick nichts Neues zu bringen. "Wii jOG" verfolgt jedoch einen interessanten Ansatz: Das Gerät funktioniert mit jedem Spiel, das das Nunchuk nutzt. Das Prinzip ist einfach: Steckt die Peripherie zwischen Wii-Remote und Nunchuk und klemmt sie an Gürtel oder Hose. Wenn Ihr nun Eure Spielfigur via Analogstick bewegen wollt, müsst Ihr auf der Stelle joggen. In "Wii jOG" steckt ein Bewegungssensor samt Schrittzähler, der Euch Beine macht. Das LC-Display zeigt wahlweise auch verbrauchte Kalorien an. Selbst kurze Zock-Sessions gestalten sich anstrengend und erfordern Ausdauer. "Wii jOG" erscheint hierzulande im Mai.



"Symphonic Fantasies"-Konzert in der Kölner Philharmonie vergriffen sind, wurde für den 11. September ein Zusatztermin in der Oberhausen Arena angekündigt. +++ Painkiller: "Max Payne 3" kommt. Der Held ist gealtert, desillusioniert und zynischer denn je – sein Blei wird er auf PS3 und Xbox 360 verschießen. +++ Schlusspfiff? Das deutsche Studio Ascaron ("Sacred 1&2", "Anstoß") ist pleite, das Insolvenzverfahren beantragt – derzeit wird ein Käufer gesucht. +++

App Store: Software-Halde oder Zukunft der mobilen Spiele?

WELTWEIT • Über 30 Millionen spieltaugliche Handhelds, 1 Milliarde Software-Downloads, zwei Drittel aller kommerziellen Programme im App Store sind Spiele: Mit iPhone, iPod touch und deren Download-Kanal scheint Apple die Game-Welt im Sturm zu erobern. Auf der anderen Seite: "Crash Bandicoot Racing" als erfolgreichstes iPhone-Spiel? "Tetris" als Kronjuwel im Angebot von EA? Das klingt weder für Retro-Fans noch für Spieler der DS- und PlayStation-3-Generation besonders sexy.

7.000 Games stehen im App Store. Gerade deshalb ist es knifflig, wirklich Spielenswertes zu finden: Zu Preisen zwischen 1 und 5 Euro werden technische Fingerübungen neben Titeln namhafter Entwickler angeboten, Hobby-Programme neben renommierten Marken. Das Originelle und Hochwertige geht in der Masse unter – 'Shovelware' nennen Amerikaner ein solches Angebot mit Dutzenden von inhaltsgleichen Simpel-Programmen.

Die großen Spielehersteller bleiben auch 2009 vorsichtig: Eher routiniert produziert EA ein Dutzend Umsetzungen, während Taito neben Oldies mit "Cooking Mama" zumindest ein frisches Konzept aus der Entwicklungsküche holt. Besser als "Space Invaders" ist "Galaga Remix" von Namco, freilich fast ebenso verstaubt und mit Touchscreen und Sensoren nicht besser spielbar als mit echten Feuerknöpfen. In vielen Fällen wird die iPhone-Bedienung zum Manko, dem Entwickler ratlos gegenüberstehen – ein Joypad kann der Touchscreen nicht ersetzen. "Doom"- und "Quake"-Erfinder John Carmack ließ Grafik und Sound unangetastet, als er die Neuauflage seines berüchtigten Erstlings programmierte, und erfand als Ersatz für die alte Maus-und-Tastatur-Steuerung virtuelle Sticks.

Vorsicht: Hype

Während etablierte Firmen viel über iPhone sprechen, aber nur wenig liefern, legt die semi-professionelle Szene los. Nach dem Ende der Heimcomputer-Zeit wurde es schwierig für angehende Programmierer – für Sega- und Nintendo-Konsolen durften und konnten nur Profis entwickeln. Nachdem Xbox Live, PSN und WiiWare den Startschuss gaben, kommt Apple rechtzeitig, um die Ernte einzufahren: Wer 2009 als Spieldesigner debütieren möchte, denkt als Erstes an iPhone und iPod. Spiele ohne physische Hülle oder Medium – das Modell lockt junge Entwickler und reizt experimentierfreudige Designer wie "Katamari Damacy"-Macher Keita Takahashi, der Ende März "Noby Noby Boy" für iPhone präsentierte.

> »Die bei weitem effektivste Plattform« EA-Gründer Trip Hawkins

"Das iPhone hat alles revolutioniert", meint Ex-EA-Manager Neil Young, mit seinem Start-Up Ngmoco der lautstärkste Apple-Prediger. Das US-Fachmedium www.gamasutra.com erkennt die Einführung eines Standards durch Apple, welcher den chaotischen Handy-Spiel-Markt aufräumte und eine Plattform schuf, wo vorher unterschiedliche Spezifikationen für Verwirrung sorgten. Verlockend ist weniger die Technik (das iPhone ist schwächer als DSi oder PSP) als vielmehr die Vermarktung: Leichter als im App Store lässt sich ein Spiel nicht zum Kunden zu bringen.

Gegenwärtig sind es vor allem Profis aus dem EA- und Ubisoft-Umfeld, die auf Apple als neue Spieleplattform für die Massen wetten. Auch EA-Gründer (und Apple-Manager der PC-Urzeit) Trip Hawkins sieht Sony und Nintendo im Kampf der Handhelds auf der Verliererstraße.

Wenn der App Store konventionelle Kanäle ablöst, will eine deutsche Firma vorn mit dabei sein: Mit ihrem 3D-Ballerspiel "Galaxy On Fire" brachten die Hamburger Fishlabs im letzten Monat eines der technisch anspruchsvollsten Spiele ins Netz; 4,99 Euro kostet der Action-Flug mit dem iPhone.



Die Zahl professioneller iPhone-Spiele steigt (im Bild: "Tap Tap Coldplay") – was fehlt, sind Multiplayer-Titel. Doch erst mit dem jüngsten Betriebssystem OS 3 stärkt Apple die Bluetooth-Unterstützung.



Umsetzungen frischer Spielkonzepte sind selten. Ausnahme: "Cooking Mama", der Download zu 5,49 Euro.


Gameloft und Ubisoft verappeln "Assassin's Creed" – grafisch ähnelt der iPhone-Port der DS-Fassung.



Ein Juwel unter den semi-professionellen Programmen: das entspannte Wickel-Puzzle "Zen Bound" für 4 Euro.

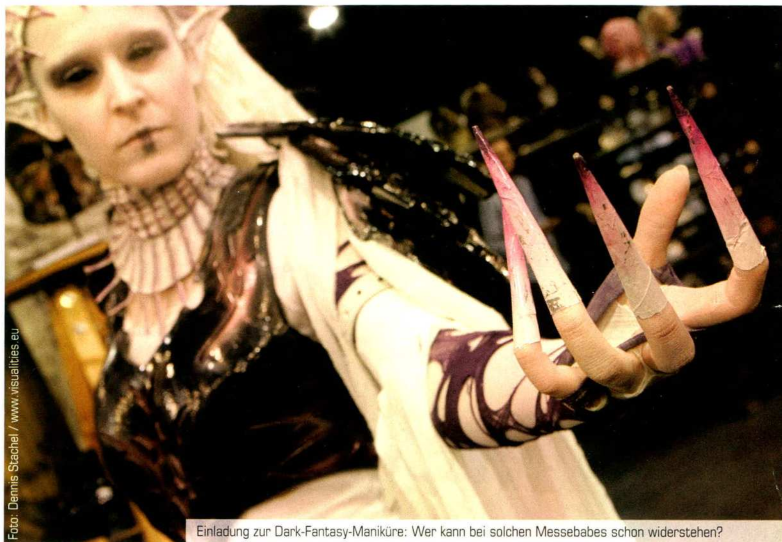
Große Namen, kleine Spiele: Die App-Store-Promis im Frühjahr 2009

TITEL	HERSTELLER	PREIS
Cooking Mama	Taito	5,49 Euro
Crystal Defenders	Square	5,99 Euro
Elemental Monsters TD	Hudson	2,39 Euro
Galaga Remix	Namco	4,99 Euro
I Love Katamari	Namco	5,99 Euro
Let's Golf!	Gameloft	4,99 Euro
Mega Man II	Capcom	3,99 Euro
Metal Gear Solid Touch	Konami	4,99 Euro
Space Invaders	Taito	3,99 Euro
Time Crisis Strike	Namco	4,99 Euro

Demnächst erscheinen: Assassin's Creed (Gameloft), Boulder Dash (Chillingo), Command & Conquer (Electronic Arts), Dance Dance Revolution (Konami), Sims 3 (Electronic Arts), Terminator Salvation (Gameloft), Wolfenstein RPG (Electronic Arts)

Role Play Convention 2009

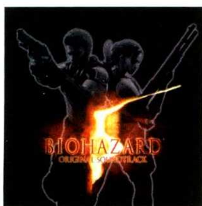
KÖLN • Quasi als Vorgeschmack auf die gamescom im Sommer tummelten sich vom 3. bis 5. April die Rollenspieler in Köln. Nicht nur Video-, sondern auch Pen & Paper- sowie Live-Rollenspieler klebten die Latex-Elfenohren an, setzten die roten Kontaktlinsen ein und frönten auf der Role Play Convention 2009 ihrem Lieblingshobby. Bereits zum dritten Mal lud die Messe zum eskapistischen Stelldichein; der Standortwechsel von Münster nach Köln ist der Veranstaltung gut bekommen: 40.000 Besucher strömten nach Angaben der Veranstalter auf die Ausstellungsflächen und besuchten u.a. die "Warhammer"-Macher Games Workshop, den Munchkin-Verlag Pegasus oder die ConQuest-Orga. Grüblerische "Magic the Gathering"-Anhänger fanden sich ebenso zu Turnieren wie sportiv-sadistische Jugger-Spieler; die DSA-Autoren Jörg Raddatz, Thomas Römer oder Heike Kamaris boten Workshops an. Die namhaften Videospiel-Publisher waren vollzählig angetreten, auch wenn das "Guitar Hero"-Turnier thematisch vielleicht etwas weit hergeholt schien...



Einladung zur Dark-Fantasy-Maniküre: Wer kann bei solchen Messebabes schon widerstehen?

Soundtrack-Corner: Ausgewählte Spielemusik

präsentiert von www.synsoniq.de syn Records SONIQ



Biohazard 5 Original Soundtrack (Wataru Hokoyama)

Wie schon beim Vorgänger trägt der Soundtrack zur Kultserie den japanischen Titel "Biohazard". Das von Wataru Hokoyama arrangierte Horrorspektakel entwickelt sich auf drei CDs zu einem perfekten Mix aus verstörenden Ambientesounds sowie für die Serie typischen Spannungen und Dramaturgien. Schleifende Sounds, bedrückende Streicher und sphärische Pads sorgen für Herzklopfen. Auch actionreichere Titel befinden sich auf den drei Discs: "Pursuer and Pursued" (CD1) beispielsweise könnte einem Actionfilm entstammen. Die dritte Scheibe hebt sich klanglich vom Rest ab: Ihr lauscht entspannenden Rhythmen und Flächen à la "Viewer" oder "Colours", clubbigen Stücken ("Dreamy Loops", "On the Bass") oder dem Dance-lastigen "Rust in Summer 2008"-Mix. Für Abwechslung ist gesorgt, musikalisch gibt es wenig zu meckern – der Soundtrack besticht mit den vermutlich besten Melodien der Seriengeschichte. Die ethnischen Einflüsse, die Hokoyama schon beim "Afrika"-Soundtrack zum Besten gab, machen das Klangbild eine ganze Spur interessanter. Empfehlenswert.

Street Fighter IV (Fukasawa, Harada)



Viel kann man dem Prügelhit "Street Fighter IV" nicht vorwerfen, das Fehlen eines Soundtests im Spiel jedoch ist ein böses Versäumnis. Denn nicht nur der eigentliche, elektronisch angehauchte Soundtrack erweist sich nach kurzer Einhörzeit als ausgesprochen gut, auch Yoko Shimomuras Remixe der Ur-"Street Fighter II"-Stücke sind famos gelungen. Dramatische Themen wie das einzig und allein dem Kampf Ryu gegen Gouken vorbehaltene Lied bringen jeden "Street Fighter"-Veteranen zum Schwärmen. Ein rundum lohnenswertes Album für Freunde des gepflegten Straßenkampfes.

Let's go away: Daytona USA Anniversary Box



Fans von Arcade-Rasern geht seit Mitte der 90er das inbrünstig geschmetterte 'Daytona' des Sega Kult-Automaten "Daytona USA" nicht mehr aus dem Kopf. In der knapp 60 Euro teuren 4-CD-Box zum 15. Seriengeburstag findet sich die Musik aller sechs "Daytona USA"-Varianten, die sich auf Arcade, Saturn, Dreamcast und PC verteilen. Dabei geben sich die oft trashig angehauchten Klassiker die Klinke in die Hand – vom kultigen "Let's go away" bis zum unvergesslichen "G.A.M.E.O.V.E.R."-Jingle, bei dem "Rez"-Entwickler Mizuguchi die Stimmbänder schwingen lässt.

TERMINKALENDER MAI BIS JULI

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
05.-08.05.	FMX 09	Stuttgart	Internationale Konferenz über Spezialeffekte, Animation & Videospiele	www.fmx.de
09.05.	4. Retro-Börse	Bochum	Sammlerbörse für klassische Videospiele (11 bis 16 Uhr)	www.retroboerse.de
26.-27.05.	6. Intern. eSports Conference	Köln	Konferenz rund um E-Sport & Spiele-Communitys	www.esportconference.com/de/program.html
27.-29.05	Living Games Festival	Bochum	Kultur-Festival zum Thema Video- und Computerspiele	www.living-games-festival.de
02.-04.06.	Electronic Entertainment Expo	Los Angeles	Videospiel-Messe	www.e3expo.com

MAG

System: PS3
Hersteller: Sony
Termin: 2009

Auf der E3 2008 hat "SOCOM"-Macher Zipper Interactive den Mehrspieler-Shooter "MAG" (Massive Action Game) angekündigt. Abseits der altbekannten Infos (256 Online-Spieler, aufgeteilt in 8-Mann-Teams, Charakter-Entwicklung) wissen wir jetzt, dass der Titel verdammt schick aussieht.





Silent Hill: Shattered Memories

System: PS2, Wii, PSP
Hersteller: Konami
Termin: 4. Quartal

Climax arbeitet an einer Neuinterpretation des ersten "Silent Hill"-Abenteuers. Kämpfe gibt es im ganzen Spiel nicht – im Vordergrund der Wii-Version steht der Einsatz der Remote bei Rätseln und als Taschenlampe. Statt des bekannten Funkgeräts nutzt Harry Mason nun ein Multifunktions-handy (kleines Bild oben) zum Aufspüren von Hinweisen auf der Suche nach seiner Tochter Cheryl.



Klonoa

System: Wii
Hersteller: Atari/Namco-Bandai
Termin: 22. Mai

1. Schlappohrkater Klonoa kehrt zurück: Rund zehn Jahre nach seinem märchenhaften PSone-Debüt erlebt der putzige Held sein erstes Abenteuer ein zweites Mal.

2. Neben dem Star wuseln auch die Feinde in liebevoll modellierter Polygonform durch die bunten Welten – fangt und werft sie diesmal mit Remote-Gesten.

3. Das Original war trotz versteckter Boni ein kurzes Vergnügen – für die Neuauflage verspricht Namco-Bandai zusätzliche Geheimnisse, die das Abenteuer länger machen.

Overlord II

System: PS3, 360
Hersteller: Codemasters
Termin: Juni

1. Ein neuer Anwärter um den Thron des dunklen Herrschers setzt sich in Codemasters taktischer Fantasy-Satire den Hörner-Helm auf und...

2. ...führt erneut eine wilde Rasselbande frecher Minions in die Schlacht....

3. ...gegen einen neuen Feind. Die Legionen eines römerartigen Imperiums vertreten Recht und Ordnung. Ein Knopfdruck und unsere Wolfsreiter zerfetzen alles, was die Feuerbälle unserer roten 'Minions' übrig gelassen haben. Vae Victis!





SAW

System: PS3, 360
Hersteller: Konami
Termin: 4. Quartal

Wir wagen auf der Xbox 360 einen Ausflug in Jigsaws blutige Welt, die Ihr im Herbst zeitgleich zum sechsten Kinofilm betreten dürft. Die Geschichte um Ermittler David Tapp ist zwischen den ersten beiden Filmen angesiedelt und spielt in einer Irrenanstalt. Zu je einem Drittel soll das Action-Adventure aus Kämpfen, Fallenrätseln und dem Erkunden der Umgebung bestehen. Mit dabei: rund 30 bekannte wie neue Fallen und moralische Entscheidungen, die das Ende beeinflussen. In unserem Probespiel befreiten wir uns aus einer Bärenfalle, fischten unter Schmerzen in einer Toilettenschüssel voller Injektionsnadeln nach einem Schlüssel und kämpften gegen weitere Jigsaw-Opfer, die sich befreien konnten.

Das Hauptmenü von OnLive: Von hier aus steuert Ihr die acht Unterebenen an, wo u.a. Euer Spielprofil und Eure Spielstände liegen.

OnLive – die Zukunft des Videospiels?

SAN FRANCISCO • Ende März versetzte eine Ankündigung auf der Game Developers Conference (GDC) die Videospiel-Branche in Aufruhr und führte dazu, dass News-Artikel das Web nur so fluteten. Die Rede ist von OnLive, einem Games-on-Demand-Service für PC, Mac und TV, der im besten Fall die Spielwelt revolutioniert – oder als überambitionierter Technik-Flop die Geschichtsbücher bereichert. Die Spanne der Zukunftsaussichten ist deshalb so groß, weil OnLive auf Technologien basiert, die entweder noch nicht existieren oder in den Kinderschuhen stecken.

Fenster in die schöne neue Welt

Was ist denn nun so revolutionär an OnLive? Die Entkoppelung von Hardware und Spiel. Klingt beim Lesen erst einmal unspektakulär, lässt aber bei näherer Betrachtung das vielzitierte Quant glatt im Kreis springen. Denn bei OnLive werden die Spielwelten nicht mehr im Heim des Zockers generiert, sondern in gewaltigen Rechnerfarmen mit Servern bestehend aus Hochleistungschips – im Fachjargon 'Cloud Computing' genannt. Über eine superschnelle Internet-Anbindung wandert die Spielwelt dann zum Gamer – in 720p-Auflösung und zerstückelt in 60 Einzelbilder pro Sekunde. Ein Browser mit einem 1 MB großen OnLive-Plug-in setzt die Bilder schließlich zusammen. Das funktioniert auf jedem mittelklassigen PC, Mac oder – jetzt wird's spannend – via handtellergroßer 'MicroConsole' auf allen TVs. Der einzige Flaschenhals ist der Internetzugang des Spielers: DSL 6.000 sind für 720p Pflicht, für 480p reicht eine 2.000er-Leitung.

Die daraus resultierenden Vorteile sind mannigfaltig: Der Kunde muss keine teure Hardware wie High-End-Grafikkarten oder Konsolen kaufen und ist trotzdem immer auf dem neuesten Stand – schließlich erfolgt die Datenberechnung an anderer Stelle. Außerdem kann der Anwender weltweit von jedem PC oder Mac auf sein OnLive-Profil zugreifen und so zum Beispiel seine Speicherstände nutzen. Für Spielehersteller entfallen die Kosten für die Portierung eines Games auf verschiedene Plattformen sowie der Vertrieb von Datenträgern. Darüber hinaus setzt das OnLive-Konzept auf PC-Architektur und dementsprechend weit verbreitete Entwicklungs-Tools. Das Zuckerl obendrauf: Raubkopien sind ebenso wie der von Publishern ungeliebte Spiele-Gebrauchthandel kein Thema mehr.

Wie die Bezahlmodalitäten für die Kunden aussehen, bleibt erst einmal ein Geheimnis: Auf der GDC war von einem "flexiblen Kostenmodell" die Rede, das neben dem festen Jahresbeitrag die Optionen Mieten und Kaufen bietet. Jeder Spielehersteller kann zudem eigene Pakete schnüren, zum Beispiel wären Action- oder Rollenspiel-Abos möglich.

Stolpersteine

Glaubt man den GDC-Präsentatoren und Köpfen von OnLive (siehe Kasten), funktioniert der Service tadellos – der US-Launch ist für Winter 2009 geplant, eine Beta-Testphase



Unter dem Menüpunkt 'Brag Clips' werden Eure selbst erstellten Videos gespeichert, mit denen Ihr die Eure Freunde und die restliche Welt (hoffentlich) beeindruckt.



Wählt Ihr im 'Games'-Menü ein Spiel, habt Ihr mehrere Möglichkeiten: Demo zocken, kaufen oder mieten. Die Minifenster unten zeigen Szenen aus gerade laufenden Spielen.



Das OnLive-Gamepad orientiert sich am Xbox-360-Controller und bietet zusätzlich Steuertasten für die Videofunktion. Die MicroConsole (rechts) wird an den TV gestöpselt.

startet diesen Sommer. Allerdings sind die Entwickler noch Antworten schuldig geblieben. Erstes Problem: die Datenkomprimierung. Die extern berechneten Spieldaten können nicht in ihrer Urform zum Gamer fließen; die Datenpakete wären viel zu groß, sie müssen komprimiert werden. Laut OnLive-Vordenker und -Geschäftsführer Steven Perlman passiert dies mit einer revolutionären "interaktiven Videokompression", die nicht nur effizient die Daten schrumpft, sondern dies auch in unglaublicher Geschwindigkeit bewerkstelligt. Statt den aktuell üblichen etwa 500 Millisekunden einer linearen Kompression soll der OnLive-Algorhitmus mit einer Verzögerung von lediglich 1 Millisekunde arbeiten. Der dafür notwendige Spezialchip kostet in der Produktion unter 20 US-Dollar, wie Perlman verlautete.

Zweites, damit verbundenes Problem: Lags. Jeder Online-Spieler kennt diesen zeitlichen Versatz, der bei einer schlechten Internetverbindung zu stotternder Grafik und verzögerter Eingabe führt. Gerade bei schnellen Actionspielen ein Nervfaktor, der oft im digitalen Tod endet. Um Lags auszuschließen, setzt OnLive zum einen auf die eben erwähnte Komprimierung, zum anderen auf Serverfarmen, die mit einer Highspeed-Verbindung Datenpakete ins Internet jagen. In den USA laufen die Beta-Tests mit zwei solcher Rechenzentren: eins an der West-, eins an der Ostküste. Laut Perlman darf die maximale Entfernung Server/Kunde bei einer Glasfaser-Anbindung nicht mehr als 2.500 Kilometer betragen, um Lags im Rahmen zu halten; bei konventionellen Leitungen ist das Limit 1.600 Kilometer. In einem Interview mit der BBC konkretisierte Perlman die Verzögerungszeiten: "Die Latenz zwischen dem Drücken eines Knopfes, des Sendens der Daten zum Server und der Anzeige der Aktion auf dem Bildschirm des Spielers sollte unter 80 Millisekunden liegen. Wir messen aktuell zwischen 35 und 40 Millisekunden." Am Ende hängt es an der Qualität der Leitungen – der Bandbreite, die die Internet-Provider zur Verfügung stellen können: Wie jeder Web-Surfer wohl schon erlebt hat, hakt es einfach mal an dem einen oder anderen Tag.

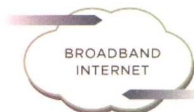
Dritter Knackpunkt: die Kosten der Rechnerfarmen. Um einmal Millionen Gamer gleichzeitig bedienen zu können (zum Beispiel bei einem Megaseller wie "Grand Theft Auto"), braucht es enorme Rechenpower. Das bedeutet, dass die Server eine entsprechend große Dimension aufweisen müssen – was eine gehörige Investition bedeutet. Gehen wir aber beispielsweise davon aus, dass der Service und die Kundenbasis langsam wachsen, dann wollen an Tag 1 vielleicht 100.000 technikhungrige Gamer versorgt werden; laut Perlman kann jede Servereinheit durchschnittlich 10 Spieler bedienen. Der Komprimierungs-Chip kostet pro Servereinheit 20 US-Dollar, die vorgeschaltete Hardware zur Berechnung der Spiele wurde nicht beziffert – wir nehmen zur Vereinfachung 80 US-Dollar pro Servereinheit an. Alles in allem belaufen sich die Hardware-Kosten dann auf 1.000.000 US-Dollar – Kosten für Energie, Raummiete, Infrastruktur etc. nicht eingerechnet. Angesichts von potenten Investoren wie Warner, Anwendersoftware-Hersteller Autodesk und Investment-Firma Maverick Capital eine überschaubare Summe.

Warum OnLive funktionieren könnte

Nach der Präsentation von OnLive hagelte es Kritik aus der Online-Welt: eurogamer.net titelte "Warum OnLive keinesfalls funktionieren kann", gamesindustry.biz sprach von "Nur weil etwas möglich ist, heißt das nicht, dass man es machen sollte." Auch wir stehen dem Gesamtpaket skeptisch gegenüber, zumal es den Test unter realen Bedingungen noch bestehen muss. Bei unserem Probezock vor Ort entdeckten wir vereinzelt Kompressionsartefakte, auch eine Eingabeverzögerung stellten wir fest, die das Spielerlebnis allerdings nicht merklich negativ beeinflusste.

Wir halten OnLive dennoch für machbar, denn einen Punkt scheinen viele übersehen zu haben: Die Auflösung der Spiele beträgt maximal 1.280 x 720 Pixel – aktuelle PC-Games laufen mit 1.600 x 1.200 Pixel und höher. Soll heißen: OnLive fährt eine heutzutage moderate







So funktioniert OnLive: Server berechnen die Spieldaten, die anschließend übers Internet zum PC, Mac oder der MicroConsole gestreamt werden.

Wer steckt hinter OnLive?

Gründer und Geschäftsführer Steve Perlman ist mit 30 Jahren Erfahrung ein Veteran im Bereich Medientechnologie. Er war Anfang der 90er-Jahre an der Entwicklung von Apples QuickTime-Format beteiligt und hob 1995 das Internet-Fernsehen WebTV aus der Taufe, das zwei Jahre später von Microsoft gekauft wurde und mittlerweile unter dem Namen MSN TV bekannt ist. Perlmans letzter Coup war Contour, ein Motion-Capture-System für den High-End-Bereich, das beim Kinofilm "Der seltsame Fall des Benjamin Button" zum Einsatz kam.

Perlman zur Seite stehen u.a. Tom Paquin, der Mitte der Neunziger maßgeblich an der Entwicklung der Web-Browser Netscape 1.0 und 2.0 beteiligt war, und Mike McGarvey, der lange Jahre bei Eidos die Fäden zog.



Tom Paquin ist der Browser-Spezialist bei OnLive.



Mike McGarvey leitete eine Dekade die Geschicke von Eidos.



Steve Perlman ist der Kopf hinter OnLive.

Diese 10 Hersteller unterstützen OnLive





»Keine unserer Serien wird jemals auf OnLive erscheinen.«
Reggie Fils-Aime
(Präsident Nintendo of America)

Auflösung, was sowohl den Berechnungsaufwand pro Bild als auch die zu sendenden Datenpakete pro Sekunde im Rahmen hält.

Das Problem "Was machen, wenn viele Leute gleichzeitig spielen wollen und so die Server überlastet werden?" lässt sich mit einem einfachen Kniff lösen: der Begrenzung auf eine maximale Spielerzahl. Wie bei einem vollbesetzten Parkhaus zur Weihnachtszeit gibt es kurze Wartezeiten, bis der Nächste OnLive betreten darf. Nicht ideal, aber ein mögliches Modell, um Stoßzeiten zu meistern und Kapazitäten auszubauen.

Was machen Sony & Co.?

Zehn namhafte Publisher unterstützen bereits OnLive, doch was ist mit Sony, Nintendo und Microsoft? Marktführer Nintendo sieht keinen Grund zum Handeln, wie Nintendos US-Boss Reggie Fils-Aime in einem Interview mit der Webseite thestandard.com klarstellte: "Aus Nintendos Sicht zählen nur die Spiele. 'Mario', 'Zelda', 'Smash Bros.', 'Gehirn-Jogging' – diese Marken machen Menschen zu Gamern und lassen unser Geschäft wachsen. Keine dieser Serien wird jemals auf einem anderen System erscheinen. Was ich von OnLive gesehen habe, scheint für den PC-Bereich sehr sinnvoll zu sein, wo Raubkopien ein großes Thema sind. Was den Heimkonsolen-Markt anbelangt, bietet OnLive meines Erachtens nichts, was der Kunde braucht."

Patrick Seybold, Sprachrohr von Sony CEA, äußerte sich gegenüber dem britischen EDGE-Magazin ebenfalls kritisch: "Welche Features werden geopfert, wenn OnLive in einer realen Situation funktionieren muss und viele Spieler an der gleichen Leitung hängen? Was wird der Kunde für den Service bezahlen müssen?" Nichtsdestoweniger sicherte sich Sony den Namen "PS Cloud" am gleichen Tag, als OnLive vorgestellt wurde – offensichtlich in Anlehnung an die Cloud-Computing-Technologie.

Microsoft äußerte sich bislang nicht zu OnLive. Im Internet kursieren allerdings Mutmaßungen, dass der Windows-Hersteller zu den potenziellen Käufern von OnLive gehören könnte. Guy de Beer, Geschäftsführer des Streaming-Services Playcast Media, skizziert folgendes Szenario: Die Macher von OnLive stellen ein pfiffiges System vor, das im kleinen Maßstab funktioniert. Dann verkaufen sie es an einen Riesenkonzern, der es auch im großen Rahmen umsetzen könnte. Denn laut de Beer ist "OnLive samt MicroConsole nicht dafür vorgesehen, Konsolen zu ersetzen. Es soll nur zeigen, dass es das könnte, um so jemanden zu überzeugen, die Technik zu kaufen." Kurzum: Die OnLive-Schöpfer machen einen großen Reibach mit ihrer Erfindung. De Beer sieht neben Microsoft Google als möglichen Käufer.

Selbst wenn sich De Beers Vermutung als Spinnerei entpuppt und die Konsolenhersteller OnLive plötzlich als Heilsbringer ansehen – sie können mittelfristig nicht darauf umschwenken. Im geheimen Kämmerlein arbeitet man bereits an den Nachfolgern der aktuellen Konsolen – und diese werden nicht auf Streaming basieren. Erst mit der übernächsten Generation wären die großen Drei in der Lage, diese Technik als Business-Modell umzusetzen. *os*

Das meint die maniac.de-Community

Was haltet Ihr von OnLive?

- **A** OnLive? Noch nie gehört.
- **B** Nichts für mich, ich will Spiele weiterhin im Laden kaufen und in den Schrank stellen können.
- **C** Interessantes Konzept, behalte ich im Auge.
- **D** OnLive und Games-on-Demand werden die Spielwelt revolutionieren.



Streaming Worlds – prominente Konkurrenz

Eigentlich wollte Branchen-Veteran und Shiny-Gründer David Perry (u.a. "Earthworm Jim", "Enter the Matrix") sein neues Baby groß auf der E3-Messe im Juni ankündigen. Die Präsentation von OnLive auf der Game Developers Conference erwischte Perry jedoch eiskalt – kurzfristig musste er mit Details zu seinem Gaming-Service Streaming Worlds herausrücken.

In einem Interview mit gamesindustry.biz schießt PR-Profi Perry dann auch gleich scharf: "Die Lösung, die meine Firma Gaikai anbietet, ist wohl in allen Belangen besser als OnLive. Aber natürlich bin ich parteiisch. Der Grund, warum wir besser sind – und in diesem Punkt werden sie uns nie erreichen –, ist die Tatsache, dass man bei OnLive ein 1 MB großes Plug-in downloaden muss. Das bedeutet, dass jeder, der an Schulrechnern oder gesicherten Firmen-Computern spielen will, das nicht kann, weil eine Installation von Programmen nicht möglich ist. Unser System funktioniert ohne Download, Patches und Updates."

Perrys Streaming Worlds unterscheidet sich nur in diesem einen Punkt wesentlich von OnLive: Der Service funktioniert ebenfalls mit jedem Browser (neueste Version von Flash muss installiert sein) und auf PC oder Mac. Eine separate Box zum Anschluss an den TV ist derzeit nicht geplant, was den potenziellen Kundenkreis jedoch deutlich einschränkt – Sofa-Zocker mit 50-Zoll-Display werden kaum ins Arbeitszimmer mit 20-Zoll-Monitor wechseln.



Wer zuletzt lacht? "Earthworm Jim"-Erfinder David Perry arbeitet an einem OnLive-Konkurrenten.



HAUSMUSIK 2.0 TEIL 2

Weiter geht's mit unserem Special: Wir verschaffen Euch den Musikspiel-Gesamtüberblick und erkunden Vergangenheit, Zukunft und ungewöhnliche Randerscheinungen.

Vor fünf Jahren hatten die ersten "SingStars" noch den Status von Geheimtipps, "Guitar Hero" existierte lediglich als Fantasie in den Köpfen der Harmonix-Entwickler. Heute kann sich kaum jemand vorstellen, dass Karaoke-Software und Plastikinstrumente nicht schon immer so populär waren. Jetzt stellt diese Spielegattung immer neue Rekorde auf: So werden alleine für die "Rock Band"-Spiele mehr als 40 Millionen gekaufte Download-Songs gemeldet. Über 500 Lieder kann sich der "Rock Band"-Fan auf seine Konsole schaufeln, worüber "SingStar"-Goldkehlchen nur müde lächeln. Denn für PS3-Trällerer hält Sony im SingStore schon fast 700 Songs bereit, ohne dass ein Ende des Nachschubs abzusehen wäre. Auch andere Bestmarken werden gerissen: So dürfte "Rock Band" mit satten 240 Euro als europäischen Startpreis den zweifelhaften Ruf als das teuerste Spiel der Neuzeit langfristig sicher haben. Trotzdem gingen weltweit genug Schlagzeuge über die Ladentische, um Harmonix zum größten Produzenten von Drumsticks zu machen – virtuelle Trommeln finden also mehr Interessenten als das echte Instrument. Der Konkurrent "Guitar Hero" schaffte sogar den Einzug in die Rekordbücher: So verzeichnet das berühmte Guinness Book inzwischen u.a. die beste Punktzahl für den legendär schweren "Through the Fire and Flames"-Track aus Teil 3.

Musikspiele taugen inzwischen für jedermann, vom Partysänger bis zum Profizocker. Nachdem wir Euch die wichtigsten gegenwärtigen Vertreter des Genres letzte Ausgabe nähergebracht haben, tauchen wir diesmal mehr in die Randbereiche ein. Werft mit uns einen Blick auf kuriose Oldies, bei denen sich namhafte Musiker mehr oder weniger erfolgreich als Stars in anderen Genres versuchten. Außerdem nehmen wir originelle Kreativsoftware unter die Lupe und machen uns Gedanken, in welche Richtung sich das Genre entwickeln könnte. Und wer sich eine komplette Sammlung zulegen will, der bekommt mit unserem ultimativen Einkaufsführer das passende Hilfsmittel dazu. *us*

INHALT

Oldies but Goldies?

Frühe Versuche, Videospiele mit Musikstars zu verknüpfen, endeten nicht selten als skurrile Genre-Mischungen: Geht mit M! auf einen Streifzug durch die nennenswertesten Retro-Experimente.

Lange bevor mit PSone und Saturn das Soundtrack-Zeitalter mit Original-Songs in CD-Qualität anbrach, beschäftigten sich Softwarefirmen damit, ihre Entwicklungen mit namhaften Stars aus der Musikwelt zu veredeln. An reine Musikspiele wie "Guitar Hero" oder "SingStar" dachte allerdings noch niemand: Die bizarren Musikvideo-Baukästen der "Make My Video"-Serie auf Mega-CD (siehe Historie in der letzten Ausgabe) kommen dem Konzept noch am nächsten. Stattdessen wurden Mittel und Wege gesucht, normale Genrevertreter durch bekannte Namen dem Publikum schmackhaft zu machen. Die meisten Versuche erweisen sich aus heutiger Sicht als Fälle fürs Kuriositätenkabinett, sind aber genau deshalb einen Blick wert. Wir haben für Euch aus über 25 Jahren Retro-Geschichte die bekanntesten und schrägsten Spiele ausgesucht. *us*

JOURNEY

System: Arcade
Hersteller: Midway
Jahr: 1983
Genre: Geschicklichkeit
Mit wem? Journey
Unsinn-Faktor: hoch

Die zweifelhafte Ehre, die ersten Musikhelden eines Videospiels zu sein, gebührt der US-Rockgruppe Journey. Der gleichnamige Automaten-Oldie versucht erst gar nicht, eine sinnvolle Story zu erzählen: Die Band ist auf dem Weg zu einem intergalaktischen Konzert, als ihr die Instrumente abhanden kommen – erobert sie in simplen Geschicklichkeitsübungen zurück. Dazu steuert Ihr in jedem Level ein Journey-Mitglied in Form eines Pixelmännchens mit digitalisiertem Wasserkopf durch einzelne Bildschirme und fragt Euch, ob die Jungs eigentlich wussten, was für ein schräges Machwerk da mit ihren Gesichtern legitimiert werden sollte. Das krude Aufgaben-Sammelsurium lockte jedenfalls keine Fan-Scharen in die Spielhallen, da half auch eine andere frühzeitliche Innovation nicht: Wer das große Finale erreichte, durfte einen simpel gestrickten Konzertauftritt bestaunen, bei dem die dazugehörige Originalmusik von einem Kassettenrekorder im Automatengehäuse abgespielt wurde.



MOONWALKER

System: Arcade / Mega Drive
Hersteller: Sega
Jahr: 1990
Genre: Action
Mit wem? Michael Jackson
Unsinn-Faktor: hoch

Nach "Thriller" und "Bad" schwamm der selbsternannte King of Pop auf einer Erfolgswelle, doch die ersten Anzeichen für den bis heute ungebremsten Absturz tauchten früh auf: Mit "Moonwalker" wollte sich Michael Jackson ein cineastisches Denkmal setzen – der Film entpuppte sich als krudes Fantasiegebilde, das dem normalen Publikum Rätsel aufgab. Da wundert es nicht, dass auch die Versoftungen nicht mit "Was zum...?"-Momenten geizen: Je nach Hardware steuert Ihr den weiß gekleideten Sänger isometrisch oder aus Seitenansicht durch die Levels, entsorgt die tumb anrennenden Bösewichte mit allmächtigen Tanzmoves und rettet kleine Kinder. Bei Spezialattacken lässt Michael seine Kiekser hören, gelegentlich verwandelt sich der Star in eine bizarre Mech-Variante seiner selbst und schießt dann Laserstrahlen. Wer den Nonsens verkraftete, konnte immerhin gelungene Synthie-Fassungen seiner größten Hits hören. Spielerisch entpuppt sich "Moonwalker" als ordentliches Action-Leichtgewicht, das in seiner geballten Merkwürdigkeit erahnen ließ, welch komischer Kauz der Hauptdarsteller einmal werden sollte.



KISS PSYCHO CIRCUS

System: Dreamcast
Hersteller: Take 2
Jahr: 2000
Genre: Ego-Shooter
Mit wem? KISS
Unsinn-Faktor: mittel

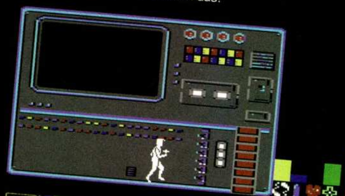
Der KISS-Bassist und -Bandleader Gene Simmons ist als geschäftstüchtiger Mann bekannt, der keine Gelegenheit auslässt, seine Band gewinnbringend zu vermarkten. Nach einem virtuellen Flipper-Ausflug nickte er ein zweites Software-Projekt ab, das allerdings nicht das Rock-Quartett in den Mittelpunkt stellte, sondern die Mythologie hinter dem schwarz-weißen Make-Up, das die Band bei ihren Auftritten ziert. Bei "Psycho Circus" zieht Ihr als 'KISS-Dämon' in eine Ego-Shooter-Schlacht durch angemessen bizarre Szenarien und ballert nicht weniger merkwürdige Gegner ab. Positiv: Auch für Nicht-Kenner der Gruppe ist das ausgefallene Design interessant. Negativ: Mehr als ein ordentlicher Mittelklasse-Vertreter des Genres ist es nicht geworden.



FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

System: C64 u.a.
Hersteller: Ocean
Jahr: 1985
Genre: Action-Adventure
Mit wem? Frankie goes to Hollywood
Unsinn-Faktor: mittel

Die Band brachte es Mitte der 80er-Jahre nur auf zwei Alben, blieb aber mit kontroversen Texten und bis dahin in Großbritannien kaum erlebten Charterfolgen im Gedächtnis – sowie mit einem Computerspiel, das in seiner Abstraktheit bis heute wenig Rivalen hat. Basierend auf einer obskuren, von den Plattencovern stammenden Symbolik war es die Aufgabe, Punkte in vier Charakterwerten zu sammeln, um aus der anonymen Hauptfigur einen vollständigen Menschen zu machen. Dazu marschierte man durch eine kleine Welt, sammelte Gegenstände und erledigte bizarr gestaltete Minispiele, die per Fernseher oder Computer aktiviert wurden. Zusammenhänge und Abläufe wurden bewusst nur angedeutet – das Endresultat blieb für die meisten Spieler unverständlich und war seiner Zeit weit voraus, strahlte aber trotzdem eine merkwürdige Faszination aus.







SPICE WORLD

System: PSone
Hersteller: Sony
Jahr: 1998
Genre: Geschicklichkeit
Mit wem? Spice Girls
Unsinn-Faktor: mittel







Die Mütter aller Girl Groups wagten den Rundumschlag und beglückten zum Höhepunkt ihrer kurzen Karriere sämtliche Medien. Sony erkannte das Potenzial des poppigen Mädel-Quintetts als Lockmittel für PSone-Käufe und schneiderte den Pop-Prinzessinnen einen virtuellen Einsatz auf den Leib, der heute noch für alle möglichen Casual-Entwickler als Inspirationsquelle dient. Zur Vorbereitung eines Konzerts werden Tanzschritte geübt, die Songtexte aneinandergereiht und die Kamerawinkel festgelegt. Tiefgang sucht Ihr vergebens, wenig überraschend blieb der Erfolg aus – kleine Mädchen hatten damals eben noch keine teure PlayStation. Außerdem wurde eine Frage nie erklärt: Wieso hat das Cartoon-Polygonmodell von Baby Spice im Gegensatz zu den anderen keine erkennbare Nase? Zu oft die Nase gepudert?



REVOLUTION X

System: Arcade
Hersteller: Midway
Jahr: 1994
Genre: Lightgun-Shooter
Mit wem? Aerosmith
Unsinn-Faktor: hoch



Monsterlippe Steven Tyler und der Rest von Aerosmith haben offensichtlich ihre Lektion gelernt: Bei ihrem "Guitar Hero"-Teil beharrten die Rocker darauf, jedes noch so kleine Detail absegnen zu wollen. Das scheint beim ersten Videospiel-Ausflug nicht der Fall gewesen zu sein, denn anders lässt sich die Teilnahme an einem so durchwachsenen Machwerk nicht erklären. Kurz zur Story des behämmerten Lightgun-Shooters: Eine faschistische Organisation unter der Fuchtel von Pseudo-Domina Helga will alles verbieten, was Spaß macht – vor allem Musik. Ihr kämpft dagegen an und ballert Euch den Weg frei zu Aerosmith, die mit ihren Songs die Welt retten sollen. Im Zuge der krude inszenierten Levels fallen Euren Schüssen mit CD als Munition zahllose digitalisierte Hampelmänner zum Opfer, während hin und wieder im Hintergrund die Bandmitglieder herumzappeln. Auf dem Automaten macht die banale Action sogar einen Funken Spaß, wenn man sein Hirn abschaltet. Die Acclaim-Umsetzungen für SNES und Mega Drive sind dagegen das Grauen, während die PSone- und Saturn-Versionen zumindest teilweise die 'Qualität' aus der Spielhalle retteten.

CRÜE BALL

System: Mega Drive
Hersteller: Electronic Arts
Jahr: 1992
Genre: Flipper
Mit wem? Mötley Crüe
Unsinn-Faktor: mittel

Die Haar-Rocker mit den trendigen Umlauten im Namen geben sich in einem leidlich faszinierenden 16-Bit-Flipper die flüchtige Ehre. Ganze drei Songs durften die Entwickler als Hintergrundmusik verwursten, nur erkennt die in der quäkenden Chip-Fassung kaum noch jemand – und während die Silberkugel rollt, werden sie erst gar nicht gespielt. Außerdem taucht das Band-'Maskottchen' Alister Fiend gelegentlich als dumm dreinschauende Pixelvisage auf, doch damit hat sich's auch schon in Sachen Band-Einbindung. Wem das nicht weiter wichtig ist, der bekommt einen immerhin akzeptablen Flipper mit einer ordentlichen Zahl an simplen, aber gut zu spielenden Tischen.





DER ULTIMATIVE EINKAUFSBERATER

Wer auf den Geschmack gekommen ist und über den Tellerrand von "SingStar" oder "Guitar Hero" blicken will, dem helfen wir weiter: In unserer großen Tabelle führen wir alle bis zum 31. März 2009 erschienenen Musikspiele für die aktuellen Konsolen auf und geben Euch damit einen praktischen Kurzratgeber an die Hand. Auf einen Blick stellt Ihr fest, welches Spiel Songs Eurer Geschmacksrichtung enthält und welche Instrumente unterstützt werden – alles, was primär mit Pad oder Stylus kontrolliert wird, fällt unter die Bezeichnung 'Geschicklichkeit'. Die Wertung gibt unsere Meinung wieder, wie gut sich das entsprechende Spiel heute macht und ist nur als grobe Richtlinie gedacht. Speziell bei "SingStar" hängt ein Kauf schließlich vor allem davon ab, ob Euch die jeweilige Songauswahl zusagt oder nicht. *us*

SPIEL	HERSTELLER	JAHR	SUB-GENRE / INSTRUMENTE	MUSIKSTIL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS	WERTUNG
AC/DC Live: Rock Band	Electronic Arts	2008	Gitarre / Bass / Schlagzeug / Gesang	Rock	x	x	x	x			●●●○○
B-Boy	Sony	2006	Geschicklichkeit	Hip-Hop	x				x		●●○○○
Boogie	Electronic Arts	2007	Gesang / Geschicklichkeit	Pop	x			x		x	●●●○○
Boogie SuperStar	Electronic Arts	2008	Gesang / Geschicklichkeit	Pop				x			●●●○○
Britney's Dance Beat	THQ	2002	Tanzmatte	Pop	x						●●○○○
Dance Dance Revolution Winx Club	Konami	2009	Tanzmatte	Pop				x			●●○○○
Dance Europe	Bigben	2003	Tanzmatte	Pop	x						●●○○○
Dance Factory	Codemasters	2006	Tanzmatte	Pop	x						●●○○○
Dance Fest	Oxygen	2006	Tanzmatte	Pop	x						●●○○○
Dancing Stage Fever	Konami	2003	Tanzmatte	Pop	x						●●●●○
Dancing Stage Fusion	Konami	2004	Tanzmatte	Pop	x						●●●●○
Dancing Stage Hottest Party	Konami	2008	Tanzmatte	Pop				x			●●●○○
Dancing Stage Max	Konami	2005	Tanzmatte	Pop	x						●●●○○
Dancing Stage MegaMix	Konami	2003	Tanzmatte	Pop	x						●●○○○
Dancing Stage SuperNOVA	Konami	2007	Tanzmatte	Pop	x						●●●○○
Dancing Stage SuperNOVA 2	Konami	2008	Tanzmatte	Pop	x						●●●○○
Dancing Stage Universe	Konami	2007	Tanzmatte	Pop			x				●●●○○
Dancing Stage Universe 2	Konami	2008	Tanzmatte	Pop			x				●●●○○
Deutschland sucht den Superstar	Codemasters	2003	Geschicklichkeit	Pop	x						●●○○○
Dschungelbuch Groove Party	Ubisoft	2001	Tanzmatte	Pop	x						●●○○○
Elite Beat Agents	Nintendo	2007	Geschicklichkeit	Pop						x	●●●●○
EyeToy: Groove	Sony	2003	Geschicklichkeit	Pop	x						●●○○○
Fame Academy	Monte Cristo	2003	Tanzmatte	Pop	x						●●○○○
Flow: Urban Dance Uprising	Ubisoft	2005	Tanzmatte	Hip-Hop	x						●●○○○
Get on da Mic	Eidos	2004	Gesang	Hip-Hop	x						●○○○○
Gitaroo Man	Koei	2002	Geschicklichkeit	Pop	x						●●●○○
Gitaroo Man Lives	Koei	2006	Geschicklichkeit	Pop					x		●●●○○
Guitar Hero	Capcom	2005	Gitarre	Rock	x						●●●●○
Guitar Hero II	Activision	2006	Gitarre / Bass	Rock	x		x				●●●●●
Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	2007	Gitarre / Bass	Rock	x	x	x	x			●●●●●
Guitar Hero: Aerosmith	Activision	2008	Gitarre / Bass	Rock	x	x	x	x			●●●●○
Guitar Hero: On Tour	Activision	2008	Gitarre	Pop						x	●●●●○
Guitar Hero: On Tour Decades	Activision	2008	Gitarre	Pop						x	●●●●○
Guitar Hero: Rocks the 80s	Activision	2007	Gitarre / Bass	Rock	x						●●●○○
Guitar Hero: World Tour	Activision	2008	Gitarre / Bass / Schlagzeug / Gesang	Rock	x	x	x	x			●●●●●



SPIEL	HERSTELLER	JAHR	SUB-GENRE / INSTRUMENTE	MUSIKSTIL	PS2	PS3	360	Wii	PSP	DS	WERTUNG
Hannah Montana Music Jam	Disney	2008	Geschicklichkeit	Pop						x	●●●○○
Hannah Montana: Welttournee im Rampenlicht	Disney	2008	Geschicklichkeit	Pop	x			x			●●○○○
High School Musical: Regie führst du	Disney	2007	Geschicklichkeit	Pop						x	●●○○○
High School Musical: Sing it!	Disney	2007	Gesang	Pop	x			x			●●●○○
High School Musical 2: Work This Out	Disney	2008	Geschicklichkeit	Pop						x	●●○○○
High School Musical 3: Senior Year Dance	Disney	2008	Tanzmatte	Pop	x			x			●●●○○
High School Musical 3: Senior Year	Disney	2008	Geschicklichkeit	Pop						x	●●○○○
High School Musical 3: Sing it!	Disney	2008	Gesang	Pop	x	x		x			●●●○○
Lips	Microsoft	2008	Gesang	Pop			x				●●●●○
Mad Maestro	Eidos	2002	Geschicklichkeit	Klassik	x						●●●○○
Music Monstars	Tivola	2008	Geschicklichkeit	Pop						x	●●●○○
Musicstar – I Wanna Be a Popstar	Tivola	2009	Geschicklichkeit	Pop						x	●●○○○
PaRappa the Rapper	Sony	2007	Geschicklichkeit	Hip-Hop					x		●○○○○
PaRappa the Rapper 2	Sony	2002	Geschicklichkeit	Hip-Hop	x						●●○○○
PlayStation Network Collection Power Pack	Sony	2008	Geschicklichkeit	Pop					x		●○○○○
PopStar Guitar	XS Games	2008	Gitarre	Pop	x			x			●●○○○
Rock Band	Electronic Arts	2007	Gitarre / Bass / Schlagzeug / Gesang	Rock	x	x	x	x			●●●●●
Rock Band 2	Electronic Arts	2008	Gitarre / Bass / Schlagzeug / Gesang	Rock	x	x	x	x			●●●●●
Rock Band Track Pack Vol. 1	Electronic Arts	2008	Gitarre / Bass / Schlagzeug / Gesang	Rock	x			x		x	●●●○○
SingStar	Sony	2004	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar '80s	Sony	2005	Gesang	Pop	x						●●●●○
SingStar '80s (UK-Fassung)	Sony	2005	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar '90s	Sony	2007	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar ABBA	Sony	2008	Gesang	Pop	x	x					●●●●○
SingStar Amped	Sony	2007	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar Anthems	Sony	2006	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar Après Ski Party	Sony	2007	Gesang	Pop	x						●●●●○
SingStar Best of Disney	Sony	2008	Gesang	Pop	x						●●○○○
SingStar Boy Bands vs. Girl Bands	Sony	2008	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar Deutsch Rock-Pop	Sony	2006	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar Deutsch Rock-Pop Vol. 2	Sony	2007	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar Die Toten Hosen	Sony	2007	Gesang	Rock	x						●●●●○
SingStar Hottest Hits	Sony	2008	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar Legends	Sony	2006	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar Party	Sony	2004	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar Pop Hits	Sony	2007	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar Queen	Sony	2009	Gesang	Rock	x	x					●●●●○
SingStar R'n'B	Sony	2007	Gesang	R'n'B	x						●●●○○
SingStar Rock Ballads	Sony	2007	Gesang	Rock	x						●●●○○
SingStar Rocks!	Sony	2006	Gesang	Rock	x						●●●○○
SingStar Schlager	Sony	2008	Gesang	Schlager	x						●●●●○
SingStar Singalong with Disney	Sony	2008	Gesang	Pop	x						●●○○○
SingStar Summer Party	Sony	2008	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar The Dome	Sony	2005	Gesang	Pop	x						●●●○○
SingStar Turkish Party	Sony	2008	Gesang	Pop	x						●●○○○
SingStar Vol. 1	Sony	2007	Gesang	Pop		x					●●●●○
SingStar Vol. 2	Sony	2008	Gesang	Pop		x					●●●●○
SingStar Vol. 3	Sony	2008	Gesang	Pop		x					●●●●○
Sophies Freunde: Girls Band	Ubisoft	2008	Geschicklichkeit	Pop						x	●●○○○
Sophies Freunde: Modern Dance	Ubisoft	2008	Geschicklichkeit	Pop						x	●●●○○
Space Channel 5	Sega	2002	Geschicklichkeit	Pop	x						●●●○○
Space Channel 5 Part 2	Sega	2002	Geschicklichkeit	Pop	x						●●●●○
Street Dance	Oxygen	2006	Tanzmatte	Pop	x						●●○○○
Ultimate Band	Disney	2009	Geschicklichkeit	Pop				x		x	●●●○○
Wii Music	Nintendo	2008	Geschicklichkeit	Pop				x			●●○○○

Macht Musik!

Nase voll vom passiven Konsumieren und Nachklimpern? Bei diesen "Spielen" gebt Ihr selbst den Ton an.

Kreativität ist beim gewöhnlichen Musikspiel selten gefragt – Tonhöhen richtig zu treffen oder heranscrollende Noten zeitgenau anzuschlagen, fällt eindeutig ins Geschicklichkeitslager. Ein paar Entwickler geben Euch aber die Möglichkeit, mit ihren Produkten selbst Klangkunststücke zu schaffen. *us*

Guitar Hero: World Tour

Hersteller: Activision
System: PS2 / PS3 / 360 / Wii

Der Platzhirsch der Musikspielszene gibt nicht nur als Daddelei den Ton an, sondern gönnt Euch in seiner aktuellen Episode auch die Möglichkeit, eigene Songs zu komponieren und online zu veröffentlichen. Im Gegensatz zu den Auftritten auf der virtuellen Bühne braucht Ihr hier für ein vernünftiges Resultat Talent, Know-how und etwas Geduld. Die einzelnen Tonspuren spielt Ihr mit den Instrumenten (Gesang funktioniert allerdings nicht) in Echtzeit ein, das Editieren und Hinzufügen von Effekten fällt durch die limitierten Kontrollmöglichkeiten jedoch fummelig aus. Mit den Originalsongs der bekannten Interpreten lassen sich die fertigen Erzeugnisse natürlich nicht vergleichen, doch fähige User zaubern erstaunliche Ergebnisse aus dem Editor. Das größte Plus: Weil jeder seine Werke online stellen darf, steht Euch eine gewaltige kostenlose Lieder-Bibliothek zur Verfügung.



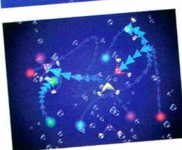


Electroplankton

Hersteller: Nintendo • System: DS

In erster Linie als kreative Spielerei versteht sich die Entwicklung des japanischen Medienkünstlers Toshio Iwai. Zehn abstrakte Situationen beeinflusst Ihr per Stylus und Mikrofon – mal zeichnet Ihr die Bewegungsrichtung von kleinen Lebewesen ein, mal manipuliert Ihr den Abprallwinkel ihrer Sprünge oder Ihr verzerrt Eure Soundaufnahmen. Was auch immer Ihr tut, es wirkt sich unmittelbar auf die abstrakt gehaltene Optik und die Akustik aus. Das Faszinierende daran: Es ist kaum möglich, Missklänge zu erzeugen. Das 'Plink-Plonk' ergibt fast immer eine sphärische Melodie und reizt damit zum Experimentieren. Viel mehr geht auch nicht: Das ungewöhnliche Spielzeug protzt nicht gerade mit Umfang und zu allem Überfluss lassen sich Eure Schöpfungen nicht speichern. Schade, aber als Experimentalbaukasten ist "Electroplankton" ein Unikum.







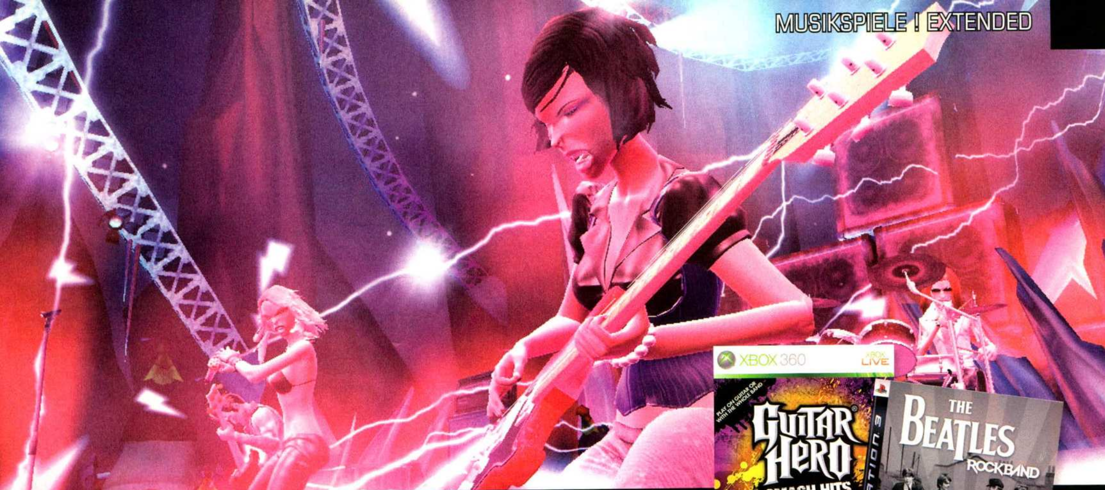
Korg DS-10

Hersteller: Nintendo • System: DS

Das Modul ist ein klarer Fall für ernsthafte Tonschmiede. Hinter dem "Korg DS-10" verbirgt sich eine detailgetreue und sehr realitätsnahe Simulation des gleichnamigen analogen Synthesizers aus den späten 70er-Jahren. Egal, ob Sequenzer-Loops, Software-Klaviatur, Ton-Manipulation oder Rhythmenprogrammierung – der Klangkünstler in Modul-Form kann (fast) alles, was das echte Gerät auch beherrscht. Optisch stilecht mit Drehknöpfen und Piano-Tasten versehen, schrauben Profis in Echtzeit Synthie-Klänge zusammen, selbst Anfänger erreichen durch Probieren unterhaltsame Resultate. Letztlich ist der mobile Musikantenhelfer aber an DS-Besitzer gerichtet, die sich mit der Materie schon besser auskennen und nicht das Geld für das große Gerät haben. Denen fehlt jedoch eine vernünftige Schnittstelle zur Ausgabe der produzierten Musik (nur der Umweg über die Kopfhörerbuchse funktioniert).









ZUKUNFTSMUSIK

Es gibt was auf die Ohren: Sieben Neuerscheinungen für alle Systeme lassen den Lärmpegel in die Höhe steigen.

Activision will seine "Guitar Hero"-Reihe kontinuierlich ausbauen und bis 2010 den Ausstoß an Franchise-Titeln inklusive Download-Content verdreifachen. Bereits im Sommer kommt ein Best of der "Guitar Hero"-Serie für alle aktuellen stationären Konsolen. Die besten 48 Tracks aus den ersten drei Teilen sowie "Rocks the 80s" sind in "Smash Hits" enthalten – diesmal ausschließlich mit Originalversionen. Das Ganze hat viele sinnvolle Änderungen der jüngsten Serienteile im Tourgepäck: den Song-Editor aus "World Tour", den erweiterten Expert-Schwierigkeitsgrad aus dem Metallica-Ableger und natürlich Drum- und Mikrofon-Unterstützung. Activision lässt es sich zudem nicht nehmen, die Gitarrenspuren und sämtliche Notenlinien der Bass-Gitarre zu überarbeiten, weil sich die Regeln für Hard und Expert seit dem vierten Serienteil geändert haben. Neue Instrumente wird es aber nicht geben. Neben "Guitar Hero 5" (Arbeitstitel), einem weiteren DS-Ableger sowie "Band Hero", zu dem bislang kaum Infos bekannt sind, erscheint noch in diesem Jahr ein eigenständiger Titel zu den US-Rockern Van Halen für PS3 und Xbox 360. Ebenso ist die Mischpult-Simulation namens "DJ Hero" in Arbeit, die Euch an coolen Sounds und Beats feilen lässt – ein Bundle mit einem Turntable-Controller liegt nahe.

Electronic Arts wird in diesem Jahr zwar kein "Rock Band 3" veröffentlichen, hat dafür aber zwei andere heiße Eisen im Feuer: Am 9. September erscheint eine eigenständige "Rock Band"-Auskopplung, die sich ganz dem britischen Kultquartett Beatles widmet. Neben unveröffentlichtem Material soll die ganze Bandbreite an Hits im Spiel unterkommen – Details zur Songliste liegen aber noch unter Verschluss. Dafür ist Inhalt und Preis des Instrumenten-Bundles bekannt: Für 199 Euro ersteht Ihr neben der Spieldisc einen Höfner Bass-Controller, wie ihn Paul McCartney spielte, ein Beatles-inspiriertes "Rock Band 2"-Drumset, ein Mikrofon plus Stand und weiteren nicht genannten Zusatz-Inhalt. Hosentaschen-Rocker greifen am 9. Juni zum PSP-exklusiven "Rock Band Unplugged", das im Grunde eine aufgebohrte "Amplitude"-Version ist und somit ohne Peripherie auskommt. Mit den Aktionstasten der PSP wechselt Ihr zwischen verschiedenen Tonspuren von Gitarre, Bass, Schlagzeug sowie Gesang. Als zusätzlicher Kaufreiz sollen neue Songs dienen, die nicht von den großen Brüdern bekannt sind. *pu*


Van Halen wird ein eigenes "Guitar Hero" spendiert.


"Smash Hits" vereint die besten Tracks aus den ersten vier "Guitar Heroes" und hievt sie ins Jahr 2009.


Neues Futter für die PSP: Im Juni rockt Ihr 40 teils exklusive Songs in "Rock Band Unplugged".

ROCKEN AUF PC UND IPHONE

Das Tastengehämmere von "Guitar Hero" und Co. hat nichts mit echtem Gitarrenspiel zu tun – dem wird niemand widersprechen. Mit "Star Guitarist" für PC und Mac will ausgerechnet Disney in diesem Sommer die Lücke zwischen echtem Instrumentenspiel und Computerspiel füllen. Als Controller fungiert eine reale Gitarre (nicht im Lieferumfang enthalten), die mit speziellen, farbigen Saiten bestückt wird. Im rechten Moment müsst Ihr dann die passende im richtigen Bund anschlagen. Hört sich kompliziert an, funktioniert aber fast so einfach wie in "Guitar Hero". Ob "Star Guitarist" ähnlich erfolgreich wird wie das mobile Musikspiel "Tap Tap Revenge", ist fraglich: Das schaffte es nämlich innerhalb von drei Tagen zur Nummer Eins der iPhone-Anwendungen und wurde 2008 zur beliebtesten US-iPhone-Applikation des Jahres gekürt. Das Spielprinzip orientiert sich an Konamis "Dance Dance Revolution", allerdings hampelt Ihr nicht auf einer Tanzmatte herum, sondern spielt auf drei Tonspuren (Original-)Songs nach.


Der "Star Guitarist" funktioniert wie ein interaktiver Tabulator, der reales Gitarrenspiel lehrt.



Die beste iPhone-Applikation: "Tap Tap Revenge".

COLECOVISION

Erschienen: 1982
Startpreis: ca. 500 DM
Hersteller: CBS/Coleco
Verkaufte Geräte: ca. 4 Millionen
Spiele: ca. 100

Technik: 1982 haben die Videospieler grob gepixelte Bildschirmhelden satt – das Atari VCS stößt an seine grafischen Limits, dem technisch leicht besseren Intellivision fehlen gute Spiele bzw. bekannte Lizenzen. Da kommt das Colecovision mit seinem Z80-Hauptprozessor gerade recht – eine Auflösung von 256 x 192 Pixel reicht sogar, um etliche Arcade-Hits punktgenau auf den Fernseher zu bringen. Dieser Quantensprung ermöglicht nicht nur fantastische Spielhallenadaptionen mit realitätsnahen Bewegungsabläufen, sogar Umsetzungen von ausgewachsenen Computerspielen sind möglich. Dabei hilft, dass die Z80-CPU in etlichen anderen Systemen Verwendung findet (u.a. MSX, diverse Arcade-Platinen). Als einziges Manko nervt seinerzeit das ruckelige Scrolling – gerade bei schnellen Shootern wie "Cosmic Avenger" oder "Zaxxon" wünscht man sich ein sanftes, pixelgenaues Verschieben des Hintergrundes.

Marktbedeutung: Trotz der exklusiven Preisgestaltung – bis zu 169 DM kostet ein Spielmodul – gelingt Coleco ein fulminanter Einstand. Die technische Überlegenheit gegenüber dem Atari 2600 ist für jeden Gamer sichtbar. Zudem hat Coleco bei der Spieleauswahl ein glückliches Händchen und bringt viele japanische Arcade-Hits exklusiv ins heimische Wohnzimmer – fast jedes Spiel basiert auf einer Spielhallen-, Film- oder sonstigen Top-Lizenz. Doch bevor es Colecovision schafft, zum Branchenprimus aufzusteigen, folgt 1983 der weltweite Zusammenbruch des Videospielmarktes. Coleco setzt zwar mit dem kompatiblen Adam-Computersystem zum Sprung ins seriöse Computer-Business an, scheitert aber an Preis, Qualität und Betriebssystem-Abstürzen kläglich. So endet das Coleco-Leben bereits 1985, kaum drei Jahre nach dem verheißungsvollen Start.

Spiele: Als "Spielhalle für zuhause" wurde das Colecovision seinerzeit beworben – und das zu Recht. Eine fulminante Arcade-Adaption reihte sich an die nächste; von "Donkey Kong" über "Lady Bug" bis zu "Zaxxon" reicht die Palette kompetenter Heimversionen. Die Qualität der ersten zwei Dutzend Titel war beeindruckend; erst später verwässerten lieblose Schnellschüsse von Fremdherstellern und halbfertige Last-Minute-Veröffentlichungen den hohen Sympathiewert. Auch die vielfältigen Zusatz-Controller (vom "Turbo"-Lenkrad bis zum Trakball) zauberten innovatives Arcade-Flair in die eigenen vier Wände – zumindest, wenn man die teils horrenden Preise dafür zahlen konnte.

Sammelsurium: Das Colecovision ist heute eine der gefragtesten Retro-Konsolen – dem hohen Wiederspielwert der zahllosen Arcade-Klassiker sei Dank. Während es die meisten Top-Games (aus der ersten Spielegeneration) für weniger als 20 Euro gibt, tauchen die späten Titel (u.a. "Tarzan", "Grog's Revenge") selten und meist nur als loses Modul mit kopierter Anleitung auf. Um diese mit Original-Verpackung zu erhalten, muss man schon auf ebay.com stöbern und pro Spiel um die 40 Euro (oder mehr) investieren. Auch die liebenswerten Add-on-Controller (siehe nächste Seite) sind mittlerweile recht teuer, aber auch sehr cool!





Die besten Arcade-Umsetzungen seinerzeit gab es für das Colecovision – technisch war die Z80-Konsole dem Atari VCS 2600 und dem Intellivision weit überlegen.



Auch das Colecovision hat den Sprung vom Videospiel zum Heimcomputer nicht geschafft. Das abwärtskompatible Ausbausystem Coleco Adam war zu teuer und zu fehleranfällig.

Special!

Alle Titel, die nur mit Zusatz-Controller spielbar sind.



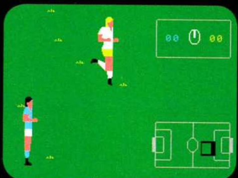
















Beim "Roller Controller" orientierte sich Coleco an der Spielhalle; der Trakball wurde dem "Centipede"-Verschnitt "Slither" auf den Leib geschneidert. Leider erschien mit "Victory" nur noch ein weiteres Spiel speziell für dieses Zubehör.





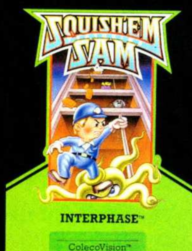
Eigens für die Adaption des Arcade-Rasers "Turbo" bastelte Coleco ein Dreispeichen-Lenkrad mit Gaspedal. Später bauten nur noch "Destructor" und "The Dukes of Hazzard" auf den exklusiven Einsatz des Lenkrad-Controller.





Der "Super Action Controller" besteht aus einem Joystick, 12-Tasten Keypad, Speed Roller sowie vier farbigen Tasten und wurde insbesondere für komplexe Sportspiele entwickelt. Dem Controller lag das Boxspiel "Rocky" (Bild ganz oben) bei, zudem erschienen "Super Action Baseball", "Super Action Soccer" und "Super Action Football". Die Arcade-Umsetzung "Front Line" war das einzige Nicht-Sportspiel.

Sammeln!



Späte Titel von kleineren Anbietern sind meist selten und teuer.



Eine Handvoll Spiele steuerte Atari bei: "Centipede" und "Defender" sind bezahlbar, der Rest XXL-selten.

Schauspiel!



James Bond 007 (Parker)



War Games (Coleco)



Star Wars (Parker)

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.

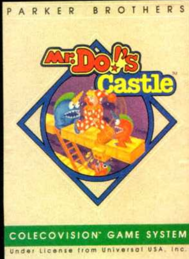


Tomarc the Barbarian (Xonox)

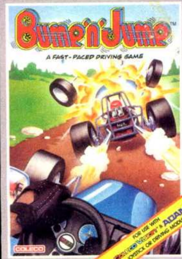


Sir Lancelot (Xonox)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Nicht so gut wie das originale "Mr. Do!", aber für Sammler ein Hit.



Auf Wunsch mit Lenkrad spielbar: krachiges Crash-Rennen von Sega.



Auch auf dem Coleco eines der besten Jump'n'Runs: "Miner 2049er".







Innovativ und teuer: Um dem Anspruch "Spielhalle für zuhause" gerecht zu werden, gönnte Coleco den Arcade-Fans originalgetreue Zusatzcontroller. Daheim mit einem Lenkrad den Megahit "Turbo" zu spielen, war 1982 eine Sensation.





Mit dem VCS-Adapter konnte man fast alle Atari-2600-Games auf dem Coleco spielen.

Alle Filmumsetzungen für das Colecovision.



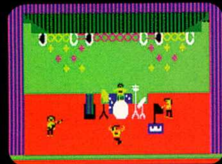
Star Trek Strategic Op. Simulator (Sega)



2010: The Graphic Action Game (Coleco)



Blockade Runner (Interphase)



It's only Rock 'n' Roll (Xonox)

Spielen!

10 Spiele für das Colecovision, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Zaxxon (Coleco)



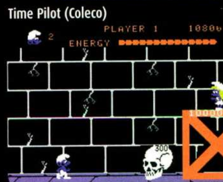
Donkey Kong (Coleco)



Time Pilot (Coleco)



Pitstop (Epyx)



Smurf (Coleco)



Miner 2049er (Micro Fun)



Lady Bug (Coleco)



BC's Quest for Tires (Sierra)



Tarzan (Coleco)



Pepper II (Coleco)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

	APRIL			
	MAGIX Music Maker Rock Star	Magix	Musikspiel	3.4.
	Germany's Next Topmodel	SevenOne	Simulation	15.4.
	Pimp my Ride	Activision	Rennspiel	23.4.
	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Action	30.4.
	MAI			
S. 56	Guitar Hero: Metallica	Activision	Musikspiel	28.5.
	Ultimate Ninja 4: Naruto Shippuden	Atari	Action	
	JUNI			
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	AUGUST			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	25.9.
	3. QUARTAL			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	4. QUARTAL			
	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	Sportspiel	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	

PLAYSTATION 3

	APRIL			
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
	Der Pate II	Electronic Arts	Action-Adventure	9.4.
S. 60	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	24.4.
	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Action	30.4.
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Codemasters	Action-Adventure	
	SingStar Pop Edition	Sony	Musikspiel	
	SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	
	MAI			
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	8.5.
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	14.5.
	Virtua Tennis 2009	Sega	Sportspiel	15.5.
	Hannah Montana	Disney	Geschicklichkeit	20.5.
S. 54	Bionic Commando	Capcom	Action	22.5.
	Fritz	Deep Silver	Denken	22.5.
S. 56	Guitar Hero: Metallica	Activision	Musikspiel	28.5.
	Fuel	Codemasters	Rennspiel	
S. 21	Terminator: Die Erlösung	Warner	Action	
	JUNI			
	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	12.6.
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	18.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
S. 21	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	
S. 44	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	
	2. QUARTAL			
	Damnation	Codemasters	Action	
	inFamous	Sony	Action	
	JULI			
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2.7.
	The King of Fighters XII	Ignition	Beat'em-Up	
	AUGUST			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	17.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
	3. QUARTAL			
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action-RPG	
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	

XBOX 360

	APRIL			
	Ninja Blade	Microsoft	Action	2.4.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
	Der Pate II	Electronic Arts	Action-Adventure	9.4.
	Silent Hill: Homecoming	Konami	Action-Adventure	23.4.
S. 60	Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	Ego-Shooter	24.4.
	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Action	30.4.
	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Codemasters	Action-Adventure	
	Namco Museum: Virtual Arcade	Atari	Spielesammlung	
	MAI			
	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	8.5.
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	14.5.
	Virtua Tennis 2009	Sega	Sportspiel	15.5.
S. 54	Bionic Commando	Capcom	Action	22.5.
S. 56	Guitar Hero: Metallica	Activision	Musikspiel	28.5.
	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	29.5.
S. 64	Battlestations: Pacific	Eidos	Strategie	
	Fuel	Codemasters	Rennspiel	
S. 21	Terminator: Die Erlösung	Warner	Action	
	JUNI			
	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	12.6.
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	18.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	Divinity 2: Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	
S. 21	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	
S. 44	Red Faction: Guerilla	THQ	Ego-Shooter	
	Tales of Vesperia	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	2. QUARTAL			
	Damnation	Codemasters	Action	
	JULI			
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2.7.
	The King of Fighters XII	Ignition	Beat'em-Up	
	AUGUST			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
S. 46	Venetica	dtp	Rollenspiel	
	SEPTEMBER			
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	17.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
	3. QUARTAL			
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	The Witcher: Rise of the White Wolf	Atari	Action-RPG	
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	

Wii

	APRIL			
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
	Germany's Next Topmodel	SevenOne	Simulation	7.4.
	Fritz	Deep Silver	Denken	9.4.
S. 70	Rock Band 2	Electronic Arts	Musikspiel	23.4.
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	24.4.
	Mushroom Men: Der Sporenkrieg	SouthPeak	Action	24.4.
	Pikmin 2	Nintendo	Strategie	24.4.
	Marbles! Balance Challenge	Konami	Geschicklichkeit	30.4.
	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Action	30.4.
S. 58	Little King's Story	Eidos	Strategie	
	Mein Fitness-Coach - Gut in Form	Ubisoft	Sportspiel	
S. 73	Vertigo	Playlogic	Geschicklichkeit	
	MAI			

SIX DAYS IN FALLUJAH



360 Umstritten: Noch hat Konami nicht entschieden, ob der brisante Ego-Shooter mit Irakkrieg-Szenario in Europa erscheint – so oder so kommt er nicht vor 2010.

NINJA GAIDEN 2 SIGMA



PS3 Im zweiten "Sigma"-Teil bekommt Ober-Ninja Ryu Verstärkung von zwei Mädels – darunter Ayane aus "Dead or Alive". Termin noch unbekannt.

MODERN WARFARE 2



360 Ein kryptischer Trailer zu "Modern Warfare 2" (der Name "Call of Duty" entfällt) gibt Hinweise zu den Schauplätzen des im Winter erscheinenden Shooters.

MAI				
S. 64	Geheimakte 2: Puritas Cordis	Deep Silver	Adventure	8.5.
	Die drei ??? - Das verfluchte Schloss	cdv	Adventure	14.5.
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	14.5.
	Sports Island 2	Konami	Sportspiel	14.5.
	Ferrari Challenge Deluxe	System 3	Simulation	15.5.
	Virtua Tennis 2009	Sega	Sportspiel	15.5.
	Hannah Montana	Disney	Geschicklichkeit	20.5.
	Boom Blox Smash Party	Electronic Arts	Geschicklichkeit	21.5.
	EA Sports Active	Electronic Arts	Sportspiel	21.5.
	Big Family Games	THQ	Geschicklichkeit	22.5.
	Jillian Michaels Fitness Ultimatum 2009	Deep Silver	Geschicklichkeit	22.5.
	Line Rider Freestyle	Deep Silver	Geschicklichkeit	22.5.
	Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	22.5.
	Punch-Out!!	Nintendo	Sportspiel	22.5.
	Schauderhafte Geschichten: Skrupellose Römer	Slitherine	Geschicklichkeit	22.5.
S. 56	Guitar Hero: Metallica	Activision	Musikspiel	28.5.
S. 41	Anno: Erschaffe eine neue Welt	Ubisoft	Strategie	
JUNI				
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Let's Tap	Sega	Geschicklichkeit	12.6.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	12.6.
	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	18.6.
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	18.6.
	Fun Sports Ice Hockey	cdv	Sportspiel	19.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
	Rig Racer II	cdv	Rennspiel	19.6.
	Beach Fun: Summer Challenge	RTL	Sportspiel	26.6.
	Conduit, The	Sega	Ego-Shooter	26.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	Grand Slam Tennis	Electronic Arts	Sportspiel	
	Overlord Dark Legend	Codemasters	Action-Adventure	
	The Munchables	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	
2. QUARTAL				
	Böse Nachbarn	Jowood	Simulation	
	Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	Jump'n'Run	
	Sam & Max: Season One	Jowood	Adventure	
JULI				
	Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	24.7.
AUGUST				
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
SEPTEMBER				
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Runaway: The Dream of the Turtle	Focus	Adventure	25.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
	Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	Konami	Simulation	
3. QUARTAL				
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Sam & Max: Beyond Time And Space	Atari	Adventure	
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up	Ubisoft	Action	

PSP

APRIL				
	Tenchu: Shadow Assassins	Ubisoft	Action	2.4.
	Mytran Wars	Deep Silver	Strategie	3.4.
	World Snooker Championship Real 2009	Blade	Sportspiel	3.4.
S. 63	Phantasy Star Portable	Sega	Rollenspiel	17.4.
	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Action	30.4.
MAI				
	Monster Hunter Freedom Unite	Capcom	Action-RPG	22.5.
	Dynasty Warriors: Strikeforce	Namco-Bandai	Action	
JUNI				
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Rock Band Unplugged	Electronic Arts	Musikspiel	11.6.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	12.6.
	Roogoo Twisted Towers	SouthPeak	Denken	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
AUGUST				
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
SEPTEMBER				
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	17.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	25.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
3. QUARTAL				
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	

DS

APRIL				
	Apassionata - Die Galanacht der Pferde	RTL	Simulation	2.4.
	Bärenbabys DS	RTL	Simulation	2.4.
	Besser essen - leben leicht gemacht	SevenOne	Simulation	2.4.
S. 63	Disgaea DS	Square Enix	Strategie	3.4.
	Giana Sisters DS	dtp	Jump'n'Run	3.4.
S. 68	Valkyrie Profile: Covenant of the Plume	Square Enix	Rollenspiel	3.4.
	Germany's Next Topmodel	SevenOne	Simulation	7.4.
	Die Gilde DS	RTL	Strategie	9.4.
	Fritz	Deep Silver	Denken	9.4.
	Langenscheidt VokabelStar Eng.	Deep Silver	Denken	17.4.
	Animal Planet	Activision	Simulation	23.4.
	I Love Beauty: Hollywood Makeover	City Interactive	Simulation	23.4.
	Pimp my Ride	Activision	Rennspiel	23.4.
	Puzzle	Tivola	Denken	23.4.
	Puzzle: Tierbabys	Tivola	Denken	23.4.
	Astrologie DS: Dein Horoskop und mehr	Deep Silver	Simulation	24.4.
	Big Bang Mini	SouthPeak	Shoot'em-Up	24.4.
	Mushroom Men: Der Sporenkrieg	SouthPeak	Action	24.4.
S. 68	Populous DS	Eidos	Strategie	24.4.
	Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod	cdv	Denken	30.4.
	Rhythm Paradise	Nintendo	Musikspiel	30.4.
	Sherlock Holmes	Focus	Adventure	30.4.
	X-Men Origins: Wolverine	Activision	Action	30.4.
	Tenchu: Shadow Assassins	Ubisoft	Action	
MAI				
	Jewel Match	SAD	Denken	4.5.
	Spooky Story	Bhv	Adventure	4.5.
	Meine tolle Küche	Ubisoft	Simulation	7.5.
S. 64	Geheimakte 2: Puritas Cordis	Deep Silver	Adventure	8.5.
	The Humans: Abenteuer mit den Höhlenmenschen	Deep Silver	Adventure	8.5.
	Der Schatz der Delfine	Tivola	Simulation	14.5.
	Die drei ??? - Das verfluchte Schloss	cdv	Adventure	14.5.
	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	14.5.
	Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator	Konami	Simulation	14.5.
	Zarah: Das Schloss des Gwoor	Tivola	Action	14.5.
	Hannah Montana	Disney	Geschicklichkeit	20.5.
	Line Rider Freestyle	Deep Silver	Geschicklichkeit	22.5.
	Logic Machines	cdv	Denken	22.5.
	Mein erstes Katzenbaby	Deep Silver	Simulation	22.5.
	Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	22.5.
	Pokémon Platin	Nintendo	Simulation	22.5.
	Schauderhafte Geschichten: Skrupellose Römer	Slitherine	Geschicklichkeit	22.5.
	Catan	cdv	Strategie	28.5.
S. 41	Anno: Erschaffe eine neue Welt	Ubisoft	Strategie	
	Blast Works	Eidos	Shoot'em-Ups	
JUNI				
	Laufrhythmus DS: Bring Bewegung in Dein Leben!	Nintendo	Sportspiel	5.6.
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	12.6.
	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	18.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Mein Traumjob Topmodel	Tivola	Simulation	25.6.
	Puzzle: Sightseeing	Tivola	Denken	25.6.
	Puzzle: Underwater	Tivola	Denken	25.6.
	Guitar Hero On Tour: Modern Hits	Activision	Musikspiel	26.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Meine Haustierfarm	Empire	Simulation	26.6.
	Roogoo Attack!	SouthPeak	Denken	26.6.
	Transformers: Revenge Autobots	Activision	Action	26.6.
	Transformers: Revenge Deception	Activision	Action	26.6.
	Mein Koch-Coach: Gesund und lecker kochen	Ubisoft	Simulation	
2. QUARTAL				
	Böse Nachbarn	Jowood	Simulation	
	Jagged Alliance	Empire	Strategie	
	Willi wills wissen: Notruf - Retter im Einsatz	cdv	Denken	
JULI				
	Keltis	cdv	Strategie	16.7.
	In 80 Tagen um die Welt	SAD	Adventure	28.7.
AUGUST				
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
SEPTEMBER				
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	25.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Miami Crisis	Konami	Adventure	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
3. QUARTAL				
	Crazy Circus	dtp	Geschicklichkeit	
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Summer Athletics 2009	dtp	Sportspiel	

Wii SPORTS RESORT



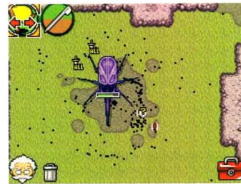
Wii Am 24. Juli kommt der Nachfolger des größten Software-Erfolgs der letzten Jahre in die Läden – inklusive Hardware-Erweiterung Wii Motion Plus.

FIGHT NIGHT ROUND 4



PS3 Zum vierten Mal beharken sich Electronic Arts' Muskelprotze: Für Xbox 360 und PS3 heißt es ab 2. Juli wieder Ring frei!

ANT NATION



DS Im 4. Quartal bringt Konami diese Simulation, die sich rund um Ameisen (hier als schwarze Punkte) dreht.

PROTOTYPE

Zwischen Mutanten und Militär: Alex Mercer weist Spider-Man und Hulk in ihre Schranken!

Alex Mercer erwacht in einer Leichenhalle. Warum, weiß er nicht. Draußen, im New Yorker Stadtteil Manhattan, tobt ein Virus. Eine Spezialeinheit des Militärs – die 'Black Watch'-Truppe – versucht, die Infektion einzudämmen, und bekämpft mutierte Menschen sowie überdimensionale 'Hunter'-Kreaturen mit schwerem Kriegsgerät vom Maschinengewehr über Raketenwerfer bis hin zu Panzern und Hubschraubern.

Wie Kratos in "God of War" beherrscht auch Alex zu Beginn des Spiels alle Fähigkeiten, nach dem ersten Abschnitt springt die Story jedoch 18 Tage zurück und Ihr müsst sämtliche Upgrades erst einmal abgeben, ehe Ihr sie nach und nach wieder verdient. Doch wir wollen herausfinden, was Alex auf dem Kasten hat, und aktivieren per Cheat auf der Xbox 360 alle Fähigkeiten: Mit gedrückter rechter Schultertaste rasen wir wie "Assassin's Creed"-Held Altaïr auf Speed an Fassaden empor, schwingen uns elegant um Hausecken, gleiten mit ausgebreiteten Armen durch die Lüfte und stürzen uns mit brachialen Elbow Drops auf die Vehikel der Black Watch. Im Straßenkampf zerfetzen wir Soldaten und Mutanten mit messerscharfen Klauen, wechseln per Kreismenü zu einer riesigen Klinge, Hammerfäusten, Peitschenarmen oder hüllen uns in einen robusten organischen Schutzschild.

Auf der Flucht vor einer Hubschrauberstaffel rennen wir durch dicht befahrene Straßen, missbrauchen Fahrzeuge als Rammbock, um die Menschenmassen beiseite zu räumen, oder bewerfen damit frech die aufdringlichen Verfolger. In seiner Raserei unterscheidet Alex nicht zwischen Feinden und Passanten, doch belohnt werdet Ihr für das Zerstückeln Unschuldiger nicht.

Lediglich Mutanten und Angehörige der Black Watch bringen Erfahrungspunkte für die mehrstufigen Upgrades. Manche davon sind zwingend, etwa Gleiten oder der Air Dash. Von den übrigen gibt es so viele, dass es laut Studioboss Kelly Zmack unmöglich sein soll, im ersten Durchgang alle Erweiterungen freizuschalten. Somit bestimmt Ihr die Ausgestaltung Eures Helden.

Konflikt im Sandkasten

Neben der Haupthandlung bietet "Prototype" – wie für Sandkastenspiele üblich – zahlreiche Nebenmissionen, die Struktur des Spiels erinnert an "Hulk: Ultimate Destruction" und "Spider-Man: Web of Shadows": Erkundet nach Lust und Laune die Stadt, erprobt Eure Fähigkeiten auf den stark frequentierten Straßen und spürt neue Missionen auf, die auf der Karte verzeichnet sind; orientierungsschwache Spieler markieren Wegpunkte. Dabei bemerken wir: Wie bei den Gangkriegen in "GTA: San Andreas" weisen die Stadtbereiche verschiedene Farben auf. Ein Zeichen dafür, welche Fraktion hier die Oberhand hat. Seid Ihr vor Ort, verrät der Farbton der Umgebung, wer dominiert:



360 Panzer gegen Mercer: Das Metallbiest hat keine Chance, wenn Alex aus der Luft mit seiner Klinge niedersaust. Beim Anvisieren gestaltet sich die Steuerung großzügig und verzeiht Fehler.



360 Mit dem Tentakelarm gelingen Peitschenangriffe auch aus der Distanz, im Nahkampf fegt Ihr Feinde großflächig weg.



360 Wie in der Sportart Parkour springt Alex auf der Flucht elegant über Hindernisse. Durch die Wucht seines Aufpralls zerplatzen die Scheiben des Fahrzeugs.



360 Wie man einen Hubschrauber kapert: mit dem Tentakelarm greifen, einen Piloten entsorgen und den anderen assimilieren.

Zerfetzt Soldaten und Mutanten mit messerscharfen Klauen.

Mutantengebiete sind rötlich, blau steht für Black Watch. Mischt Euch nach Belieben ein und säubert infizierte Gebiete von Nistplätzen oder räumt in den Militärbasen auf. Als Gestaltwandler kann sich Alex Mercer in jeden Charakter verwandeln, den er in sich aufsaugt. Zudem erwirbt er dessen Fähigkeiten. Als einfacher Soldat nutzt Ihr reguläre Schusswaffen, Offiziere ordern Luftschläge. Seinen Höhepunkt erreicht das Verwirrspiel, wenn Ihr andere Soldaten bezichtigt, Alex Mercer zu sein. Sofort greifen die Kameraden den armen Tropf an, während Ihr Euch grinsend aus dem Staub macht.

Alex ist zwar spürbar flinker unterwegs als sein Spinnenkollege, doch unbedachtes Vorgehen sorgt schnell für ein vorzeitiges Spielende. Nicht zuletzt, weil Black Watch Virenscanner in der Stadt verteilt, die Eure Anwesenheit verraten und Alarm auslösen. An Bord eines frisch gekaperten Hubschraubers stellen sie jedoch kaum ein Problem dar.

Mitten im Tumult bemerken wir, dass die Steuerung bei kniffligen Manövern Fehler großzügig vergibt. Springt Ihr beispielsweise aus großer Höhe mit Eurer Klinge auf einen Panzer, ist es schwer, ihn zu verfehlen. Noch sicherer ist das Aufschalten und Durchwechseln Eurer Ziele.

Hören, Sehen, Mitdenken

Beim Sound schöpfen die Entwickler aus dem Vollen: Zu verschiedenen Tageszeiten wurden Aufnahmen an Originalschauplätzen wie dem Time Square gemacht. Studioboss Kelly Zmack schwärmte während der Präsentation vom hauseigenen Tonstudio, schließlich soll "Prototype" das erste Videospiel mit Neural-THX-Surround-Sound im 7.1-Format sein. Über Kopfhörer war aber kein Unterschied zu bemerken.

Charaktermodelle und Detailgrad sind in "Prototype" nur mäßig beeindruckend, in seiner Fülle an Explosionen, Objekten und angesichts der Geschwindigkeit, mit der der urbane Krieg über den Bildschirm saust, ist das kaum verwunderlich. "inFamous" sieht trotz ähnlicher Thematik aber schicker aus.

Die Geschichte präsentiert uns einen Mann ohne Erinnerung, der mit Superkräften in einer virenverseuchten Stadt zwischen Mutanten und Militär nach seiner Identität und dem Ursprung des Debakels sucht. In einem Spiel, das "Prototype" heißt, ist scheinbar vorhersehbar, wohin die Reise geht. Dank der ungewöhnlichen Erzählweise mit 150 kleinen Erinnerungshappen, die Alex von aufgesaugten Opfern erhält, werden die Ereignisse aber motivierend präsentiert. *mh*



360 Alex bereitet sich auf seinen Angriff vor: Die leuchtenden Nester produzieren unentwegt Mutanten-Nachschub – schaltet sie vor schweren Missionen aus!

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Radical Entertainment, Kanada**
Hersteller	**Activision**
Genre	**Action**
Termin	**Juni**

DAS GEFÄLLT UNS:
» vielfältige Aktionsmöglichkeiten
» frische Erzählweise durch 'Web of Intrigue'
» komfortable Steuerung
» belebte Straßen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» teils schwache Texturen und wenig Details
» Gewaltniveau nicht für Deutschland geeignet

FAZIT » Vielseitiger wie spaßiger Action-Sandkasten mit ein paar Vehikeln, vielen Gegnern, mehr Moves und jeder Menge Blut.



"Wann zerstört ein Kompromiss die ursprüngliche Vision?"

Radical Entertainments Studioboss Kelly Zmack spricht mit M! über Kunst, Kommerz und Kompromisse.

M! Games: Warum enthält "Prototype" so viel Gewalt? Fällt Euch nichts Besseres ein?

Kelly Zmack: Hauptsächlich liegt das daran, dass wir ein Spiel gemacht haben, das wir selbst gerne spielen würden. Die Gewalt im Spiel ist dabei nicht selbstzweckhaft, sondern weist einen Bezug zu Story und zum Hauptcharakter Alex Mercer auf. Er sucht – ohne zu viel zu verraten – nach denen, die ihn zu dem gemacht haben, was er ist. Im Rahmen dieser Rachestory war es von Anfang an geplant, ein Spiel für Erwachsene abzuliefern. "Prototype" sollte ein übertriebenes Open-World-Actionspiel werden, und ich glaube, das ist uns auch gelungen.



Nehmen wir an, "Prototype" erscheint in Deutschland entweder gar nicht oder nur in einer geschnittenen Version, die Euer Konzept verstümmelt – was würdest Du bevorzugen?

Nicht veröffentlichen! Ich würde das Spiel ungern verstümmeln, weil ich glaube, dass die Inhalte als Teil einer künstlerischen Aussage thematisch wichtig sind. Denn ich halte das Medium für eine Kunstform. Aber das ist auch eine geschäftliche Entscheidung und deshalb muss man immer Kompromisse eingehen. Wenn man ein Spiel entwickelt, geht man vom ersten Tag an Kompromisse ein. Manche betreffen die thematische Ausrichtung, die Story oder bestimmte Spielelemente. Es dreht sich nicht nur um die künstlerische Vision, es geht auch ums Geschäftliche, das ist einfach die Realität.

Ich halte das nicht einmal für grundsätzlich schlecht. Entscheidend ist allein die Frage, wann ein Kompromiss die ursprüngliche Vision zerstört. Darüber sprechen wir ziemlich viel. Intern, aber auch mit den regionalen Vertretern bei Activision. Und das zieht sich ohne Übertreibung vom Anfang bis zum Ende der Entwicklung durch.

Euer Spiel erinnert an den letzten Spider-Man-Auftritt in "Web of Shadows", allerdings finden sich in "Prototype" deutlich mehr Passanten, Fahrzeuge und Inventar auf New Yorks Straßen. Gleichzeitig ist die Grafik von "Prototype" aber nicht gerade hitverdächtig. Ist das einer der besagten Kompromisse?

Ja, natürlich. Jeder Mitarbeiter vom Designer bis zum Programmierer muss sich immer wieder mit solchen Entscheidungen befassen und sich darauf besinnen, was das besondere Spielgefühl von "Prototype" ausmacht. Selbstverständlich benötigt man eine Mindestbildrate und einen Grad an Interaktivität, der den Spieler packt und motiviert. Man muss in der Spielebranche all diese Aspekte irgendwie unter einen Hut bringen. Wir nennen das scherzhaft 'Feenstaub', der sich in der Endphase einer Entwicklung magisch über alles legt, wenn die einzelnen Komponenten zusammengefügt werden. Es ist gerade die Summe von Kompromissen, die ein Spiel außergewöhnlich macht – vorausgesetzt, man trifft die richtigen Entscheidungen! Im direkten Vergleich sehen andere Spiele zwar besser aus, aber ich glaube nicht, dass sie sich deshalb besser spielen. Und darum geht es doch: wenn der Gamer den Controller zur Hand nimmt und sich alles zu einem runden Erlebnis zusammenfügt.

Was war die größte Herausforderung während der Entwicklung?

Die Vehikelsteuerung war eine immense Herausforderung für uns. Man kann beliebig vom Panzer über eine Mauer zum Hubschrauber wechseln und fließend von Gefechten am Boden zum Luftkampf übergehen. Gerade bei früheren Versionen des Helikopters war die Steuerung haarsträubend, Panzerkämpfe waren einfach nur frustrierend. Das ging so weit, dass wir überlegt haben, ob wir das streichen sollten, weil es einfach nicht funktionierte. Mittlerweile hat sich das alles geändert, aber die eine Sache, von der ich am meisten enttäuscht bin, ist der fehlende Koop-Modus. Davon haben wir uns vor etwa eineinhalb Jahren getrennt. Wir hatten weder die zeitlichen noch die technischen Ressourcen, um gleichzeitig einen Solo- und einen Koop-Modus zu entwickeln, der qualitativ unseren Vorstellungen entsprach. Die Enttäuschung bei einem schlechten Koop-Part wäre ungleich größer, als wenn es gar keinen gibt.

Und worauf bis Du am meisten stolz?

In erster Linie auf mein engagiertes Team. Davon abgesehen auf die geschmeidige Art und Weise, mit der sich Alex durch die Welt bewegt. Dazu kommt eine Kamera, die man als Spieler gar nicht bemerkt. Als Spielentwickler erschaffen wir eine Illusion: Die spektakulären Momente sollen den Betrachter zum Staunen bringen, wohingegen andere Dinge wie die Kamera niemals jemandem auffallen, solange sie einen nicht stören. Dennoch fließt häufig viel Arbeit in solche Elemente.

Das Gespräch führte Michael Herde.



ANNO
ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

Die ruhmreiche "Anno"-Reihe setzt Anker auf Wii und DS, um Gelegenheitsmatrosen und Teilzeit-Siedler an Bord zu nehmen.

Wii Der (wenig detaillierte) Comic-Look passt herrlich zum Anno-Setting.

Auf dem PC zählen die "Anno"-Titel zu den Glanzlichtern deutscher Produktion und spielen im Genre der Aufbau-Strategie in einer eigenen Liga. Dem hohen Qualitätsanspruch des Originals folgend, sind die Konsolen- und Handheldversionen Neuentwicklungen mit besonderem Augenmerk auf die spezifischen Wii- und DS-Kontrollen – sie überzeugen auf ganzer Linie.

Im Jahre 1404 leidet das Land von König George unter Armut und Hungersnot. Seine beiden Söhne William und Edward sollen neue Territorien im Süden erschließen – und Ihr helft Ihnen in der sieben Kapitel umfassenden Kampagne. Das Spielprinzip von "Anno" ist denkbar einfach: Besiedelt eine Insel, befriedigt die Bedürfnisse Eurer Bürger mit immer hochwertigeren Gütern und baut Eure Stadt zu einer blühenden Metropole aus. Zugänglichkeit ist Trumpf: Die

> Die Wii- und DS-Steuerung funktioniert hervorragend.

Kampagne nimmt Euch an die Hand und erklärt ausführlich Warenkreisläufe, Bauvorhaben sowie sämtliche Steuerungsfinessen. Das fühlt sich manchmal wie ein überlanges Tutorial an – dafür sind wir an keiner Stelle überfordert und die Steuerung funktioniert hervorragend. Mit dem B-Knopf ruft Ihr ein kreisförmiges Baumenü auf, mit 'A' bestätigt Ihr Aktionen. Via Nunchuk bewegt Ihr die Kamera samt vier Zoomstufen, nur das Drehen der Karte ist nicht möglich. Die DS-Version kommt sogar ohne Knöpfe aus und lässt sich komplett via Stylus steuern – klasse.

Je größer die Stadt, desto anspruchsvoller die Bürger: Schnell verlangen die Bewohner nach exotischen Gewürzen oder seltenen Stoffen, die Ihr nur auf südlichen Inseln findet. Dort trefft Ihr auf einen Handelspartner, den Orient. Gewinnt durch Erfüllung verschiedener Aufträge die Gunst des Sultans und steigt in mehreren Stadtstufen vom Seehafen bis zur Metropole auf. Das schaltet neue Technologien wie beispielsweise eine Wasserpumpe frei, die den Wüstenboden urbar macht.

Anders als im PC-Original legt Ihr keine Handelsrouten an – alle Rohstoffe sind unmittelbar in jedem Lager verfügbar; das beschleunigt den Spielfluss.

Liebhaber des freien Siedelns freuen sich über den süchtig machenden 'Endlos'-Modus: Legt verschiedene Parameter wie Kartengröße, Anzahl der Gegner oder Rohstoffvorkommen fest und baut Euch Eure Wunschzivilisation. Der Zweispieler-Modus erlaubt leider nur kooperatives Spielen, aber keine Duelle. *pu*



Wii Jedes Gebäude hat ein bestimmtes Einzugsgebiet, achtet deshalb auf freie Flächen im Stadtzentrum. Das freischaltbare Teehaus sorgt für mehr Steuereinnahmen.



DS Übersichtlich: Der obere Bildschirm zeigt Euch wichtige Statuswerte.



Wii Achtet auf die Bedürfnisse Eurer Bürger, denn die sind schnell unzufrieden und verlassen die Stadt – das macht sich in einer negativen Bilanz bemerkbar.

System	Wii / DS
Entwickler	**Blue Byte / Keen Games, D**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Aufbau-Strategie**
Termin	**Mai**

DAS GEFÄLLT UNS:
- Kampagne legt Fokus auf Abenteuer und Entdeckungen
- übersichtliches Baumenü in Ringform
- exzellente Steuerung
- 'Endlos'-Modus sorgt für stundenlanges, entspanntes Siedeln

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Karte ist nicht drehbar
- Zwischensequenzen nur in Standbildern

FAZIT » **Simpler und unrealistischer als das große PC-Original, dafür umso zugänglicher und genauso süchtig machend.**

BIOSHOCK 2

Rückkehr nach Rapture: Stapft als Big Daddy durchs Unterwasser-Utopia!

Damit ist die große "Bio-Shock 2"-Pointe auch schon verraten: In Teil 2 des ebenso hochgelobten wie kommerziell erfolgreichen Ego-Abenteuers der 2K-Studios Boston und Australia spielt Ihr keinen schwächlichen (wenn auch genetisch manipulierbaren) Menschen. Ihr übernehmt die Rolle eines Big Daddy – einer der mächtigsten Feinde, denen Ihr Euch in Teil 1 stellen musstet. Klingt nach schierer Kraft und zentimeterdickem Metall zwischen Eurem Körper und der verlassenen Art-Déco-Welt in den dunklen Tiefen des Atlantiks. Aber auch mehr nach schwerfälligen Patrouillengängen als nach finessenreicher Action. Zum Glück weit gefehlt: Ihr seid nämlich kein serienmäßiger Big Daddy, sondern der erste jemals geschaffene – ein Prototyp, gut gepanzert zwar und ausgestattet mit einem mächtigen Bohrarm, aber nicht so bullig und erheblich agiler als seine plumpen Kollegen.

Was Euch außerdem unterscheidet: Ihr könnt wie die vormalige Hauptfigur Tonika und Plasmide nutzen, um Spezialfähigkeiten und -attacken zu erhalten bzw. auszubauen. Noch besser: Durch Plasmide bedingte Angriffsfertigkeiten wie 'Entflammen' werden nicht mehr im Wechsel mit der Waffe genutzt, sondern gleichzeitig mit dieser verwendet. Während Ihr also in der Rechten die zentnerschwere Nagelkanone wummern lasst, setzt Ihr mit einer Bewegung der Linken Eure Gegner in Brand – meist Splicer, die irrsinnigen Mutanten der unterseeischen Metropole Rapture. Erneut baut Ihr die Fertigkeiten in mehreren Stufen aus: Allerdings steigert sich dadurch nicht nur deren Stärke, auch ihre Wirkung und Handhabung ändert sich. Beispiel Entflammen: Mit der Grundform dieses Plasmids zündet Ihr entfernte Objekte an. In der nächsten



360 Die Big Sister hat einen mächtigen Kratzer ins nun berstende Glas gemacht: Im nächsten Augenblick werdet Ihr von der Wasserflut umgerissen.





360 Plasmide lassen sich mit Waffen oder anderen Plasmiden kombinieren: Hier wurde eine Cyclone Trap durch Entflammen aufgepeppt. Folge: Den Splicer wirbelt es nicht nur durch die Luft, er wird gleichzeitig in Brand gesteckt.



360 Eure Little Sister macht sich an die ADAM-Extraktion: Dummerweise lockt dieser Vorgang jede Menge Splicer an.

Stufe löst Ihr durch längeren Knopfdruck einen Feuerball aus. Und in der finalen Ausbaustufe fungiert Eure linke Hand schließlich als Flammenwerfer. Die Wahl der Plasmide und ihre individuelle Aufrüstung werden diesmal starken Einfluss auf die Spielweise und die Fähigkeiten des Charakters im späteren Story-Verlauf haben – "BioShock 2"-Spieler sollen zum Ende hin recht individuelle Big Daddys durch die detailverliebten Szenerien steuern, nicht beinahe identisch hochgezüchtete Alter Egos wie in Teil 1.

> Spielt offensiv oder defensiv – je nachdem, welche Plasmide Ihr Euch zulegt.

Schwester von gestern

Die Geschichte hinter dem erneuten Tauchgang zur gescheiterten Parallelgesellschaft des Magnaten Andrew Ryan beginnt zehn Jahre nach dessen Tod. Der Spieler des ersten "BioShock" ermordete nicht nur ihn und seinen Widersacher Fontaine, er befreite durch seine Taten auch die Little Sisters – kleine mutierte Mädchen, die zur Gewinnung der genetisch wirksamen Substanz ADAM genutzt wurden. Eine der kleinen Schwestern kehrt allerdings zurück und führt als Big Sister Rapture zur alten Ordnung. Was bedeutet: Erneut streifen von Big Daddys beschützte Little Sisters durch gottverlassene Räume, Gänge, Hallen und Säle (einige kennt Ihr noch von Teil 1, aber natürlich wird es jede Menge neuer Gebiete geben), extrahieren ADAM aus Leichen und wandeln es in ihren kleinen Körpern in eine verwertbare Variante um. Da Euer Proto-Daddy keine eigene Sister hat, muss er sich eine besorgen: Wie in Teil 1 erledigt Ihr die Metallkolosse, um an die kleinen Schwestern zu kommen, die sich diesmal bereitwillig in Eure Obhut begeben. Wieder einmal wird die Moralfrage gestellt: Entweder Ihr tötet die Kleinen, um an reichlich ADAM zu kommen. Oder Ihr lasst sie am Leben und helft ihnen, Rapture zu verlassen, was mit weniger ADAM belohnt wird. Noch ein wenig mehr der begehrten Substanz, die Ihr zur Ausrüstung mit Plasmiden benötigt, bekommt Ihr durch die Adoption einer Little Sister: Setzt Euch die Kleine auf die Schultern und beschützt sie vor den Splicern, während sie für Euch ADAM aus Leichen extrahiert.

Segnen zu viele Big Daddys das Zeitliche, hallt ein markerschütternder Schrei durch Rapture: Jetzt solltet Ihr schleunigst in Deckung gehen und Euch auf ein hartes Gefecht vorbereiten. Die Big Sister hat Euch gewittert, verfolgt und stellt Euch, bohrt eine lange Nadel, die an Stelle ihres linken Arms sitzt, in Euren Körper und malträtiert Euch mit ihren telekinetischen Fähigkeiten. Wie das finale Duell mit der großen Schwester ausgeht, ist natürlich bis zur "BioShock 2"-Veröffentlichung Ende 2009 geheim – dass das Ende des Spiels aber ein weiteres Mal für einen großen Aha-Effekt sorgen wird, versprechen die Entwickler schon jetzt. *sf*



360 Werden zu viele Big Daddys aus dem Weg geräumt, rückt Euch die große Schwester auf die Pelle.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**2K Marin, USA**
Hersteller	**2K Games**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**4. Quartal**

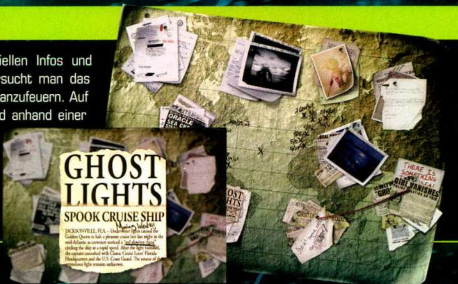
DAS GEFÄLLT UNS:
- mehr Action und Abenteuer in der wunderbar gestalteten Tiefsee-Stadt Rapture
- volle Big-Daddy-Power zum Selberspielen – aber ohne dessen Schwerfälligkeit
- mitreißende Story mit überraschenden Wendungen
- zusätzlicher Multiplayer-Modus

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Spiel bitte schneller fertig machen

FAZIT » **Mehr von einem der feinsten Spiele der letzten Jahre: Tauscht die Rollen und macht die Unterwasserwelt Rapture als Big Daddy unsicher.**

STORY-SCHNIPSEL

Während sich Entwickler 2K Marin mit offiziellen Infos und Material zu "BioShock 2" stark zurückhält, versucht man das Interesse an dem Spiel durch virales Marketing anzufeuern. Auf der Webseite www.somethinginthesea.com wird anhand einer Pinnwand mit Karte, Notizzetteln, Fotos und Zeitungsausschnitten ein bisschen Hintergrundgeschichte (die Big Sister entführt kleine Mädchen aus Küstengebieten rund um den Atlantik) vermittelt, ohne das Spiel oder die Macher zu nennen.





RED FACTION GUERRILLA

Aus dem Tagebuch eines Widerstandkämpfers: M! Games probt die Mars-Revolte – mit einer fast fertigen 360-Version des Third-Person-Shooters.

Diese Aktion werden die Schweine von der EDF so schnell nicht vergessen. Zu lange hat diese militärische Organisation die Bergarbeiter auf dem Mars ausgenutzt, zu lange mit der Waffe in der Hand Angst und Schrecken unter den Siedlern verbreitet. Jetzt waren sie reif und unser Hinterhalt perfekt vorbereitet: Der Versorgungskonvoi unserer Unterdrücker hatte keine Chance – trotz der Panzer-Eskorte. Sorgsam hatte ich mehrere Minenfahrzeuge gekapert und sie an der engsten Stelle des Canyons geparkt. Dann einige Sprengsätze auf der Fahrbahn platziert und ich konnte das Schauspiel aus sicherer Entfernung genießen. Zuerst versuchten die Laster durch Rangieren an der Barrikade vorbeizukommen, doch die von mir platzierten Schwertransporter machten das Weiterkommen unmöglich. Einige Zivilfahrzeuge, die zufällig des Weges kamen, verschlimmerten den Verkehrsstau weiter. Genüsslich zündete ich die Sprengladungen – wo gehobelt wird, da fallen Späne.

Die Konvoi-Lkws gingen sofort in Rauch auf, zwei Schüsse aus meinem Raketenwerfer erledigten die Soldaten, die der schützenden Stahlhaut der Panzerwagen entstiegen. Freilich musste ich danach das Weite suchen, erst einmal untertauchen. Gut, dass ich dank meiner vorigen Guerilla-Aktionen bei der Marsbevölkerung beliebt bin – ich konnte ein nahendes Fahrzeug anhalten und der Arbeiter überließ mir sein Gefährt freiwillig. Zurück in unserer Rebellenbasis habe ich meine Munitionsvorräte aufgestockt, hinter meiner Garage steht ein Gratisdepot. Für neue Ballermänner will unser Ingenieur jedoch Bares sehen, oder besser gesagt Barschrott – praktisch, dass ich das Zeug überall aufsammeln kann, wenn ich mal wieder Abrissbirne gespielt habe. Ein Blick auf die Karte verrät mir, dass noch jede Menge Aufgaben auf mich warten: Ich soll Gebäude der EDF einreißen, gefangene Revolutionäre befreien oder aufständischen Arbeitern bei Feuergefechten beistehen.



360 Die Spielwelt samt der befreundeten Revoluzzer (wir sind hier im Unterschlupf der 'Red Faction') ist stimmig, jedoch nicht so glaubhaft dreckig wie in "Fallout 3".

Ach ja, fast vergessen: Nebenbei will ich Rache für meinen ermordeten Bruder nehmen und die EDF-Tyrannen vom Mars vertreiben – falls ich dafür alle sechs von ihren Truppen kontrollierten Sektoren erobern muss, nehme ich das in Kauf. Auch zivile Opfer halten mich nicht auf: Wenn ich Patrouillenfahrzeuge in die Luft jage, eine Rüstungsfabrik demoliere oder einen Wachturm zum Einsturz bringe, kann es passieren, dass Betonbrocken mich und andere verletzen oder ich den







360 Explosionen in allen Farben und Formen: Wenn Ihr mit Raketenwerfer, Haftminen oder Anti-Materie-Bomben hantiert, geht nicht nur jede Menge zu Bruch – die Detonationen treiben teils wunderschöne, kunterbunte Blüten. Es kracht, es rumst, Lichtblitze zucken und Feuersbrünste werden von Verwischeffekten toll in Szene gesetzt.



360 Im Gegensatz zu den indizierten Vorgängern ist "Red Faction Guerrilla" kein Ego-Shooter – geballert wird in Third-Person-Sicht (auf dümmliche Feinde).

Explosionsradius einer Antimaterie-Bombe doch dezent unterschätzt habe. Solange solche Kollateralschäden die Moral der Bevölkerung nicht in den Keller treiben, ist das zu verschmerzen – viel wichtiger ist mir, dass der Einfluss der EDF in den einzelnen Zonen durch meine Aktionen geschwächt wird. Erst wenn der letzte EDF-Mann aus einem Gebiet verschwunden ist, kann ich den etwas trostlosen Planeten in aller Ruhe erkunden und die wertvollen Erzvorkommen bergen.

Mars macht mobil

Für Freizeit-Aktivitäten oder Hobbys bleibt im harten Arbeitstag eines Guerilleros kaum Zeit: Manchmal vertreiben sich meine Jungs den Tag mit einer Partie 'Abbruchmannschaft' – wer in kurzer Zeit mehr Gebäude plattmacht, der gewinnt.

> Wer in kurzer Zeit mehr Gebäude zerstört, der gewinnt!

Wenn ich nicht gerade auf dem Weg zur nächsten Mission bin und mit einem Buggy über die Marspisten düse, ist das Vergnügen meist von kurzer Dauer: Ständig werden über Funk neue Scharmützel und Aufträge gemeldet. Also unterbreche ich meine Rasereien und schlage der EDF das ein oder andere Schnippchen: Zuerst mähe ich mit einem gestohlenen Panzerwagen ihre Funktürme um, dann hefte ich mich an die Fersen eines Kuriers, verfolge ihn über Stock und Stein und schalte den EDF-Boten schließlich aus. Wenn es hart auf hart kommt, kann ich auf unsere improvisierten, aber schlagkräftigen Waffensysteme vertrauen – Hammer, Raketenwerfer oder Betonschneider eignen sich für den Einsatz gegen menschliche Feinde genauso gut wie im Kampf mit Stahl und Beton. Sorgen bereiten mir aber diese Wüstenbanditen, die Marauder: Stehen sie auf unserer Seite, unterstützen sie die EDF oder sind sie nur auf ihren Vorteil aus?

Alec Mason, Red Faction Guerrilla



360 Bemannt Truppentransporter, schwere Lastwagen oder "Mad Max"-Buggys und rollt, walzt oder cruist über die sandig-roten Marspisten.



360 Die Mehrspieler-Gaudi 'Abbruchmannschaft' spielen bis zu vier Randalierer abwechselnd. Das Spielziel: die pure Zerstörung!

System	PS3 / 360
Entwickler	Volition, USA
Hersteller	THQ
Genre	Action
Termin	Juni

DAS GEFÄLLT UNS:
- vorbildliche Steuerung
- Zerstörung ist ein purer Spaßbringer
- Langeweile gibt es auf dem Mars nicht
- durchdachte Gebäudephysik

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Ballereinlagen teils noch hakelig
- kaum 'Freizeit-Disziplinen' abseits von Action und Krieg
- die ersten Stunden spielen nur in rot-brauner Einöde (inkl. viel Bildaufbau)

FAZIT » Actiongeladener Spielablauf, gute Steuerung, reichlich Waffen und Fahrzeuge ergeben einen spaßigen Mix – die tolle Zerstörbarkeit ist das Sahnehäubchen.

VENETICA

Der Tod, Venedig und das Mädchen – die Zutaten, aus denen deutsche Action-Rollenspiele heutzutage bestehen.

Der Tod kommt selten allein – in "Venetica" hat er gar eine Tochter. Scarlett heißt die Heldin des ersten Rollenspielprojekts des deutschen Entwicklers Deck 13 (siehe Seite 94), für das die Frankfurter sich von den großen Namen der RPG-Szene inspirieren ließen: Das Kampfsystem erinnert an "Zelda", die Stadtarchitektur sowie das Talentsystem an "World of Warcraft" und das Questsystem hat eine Prise vom PC-Rollenspiel "Gothic". Getragen werden die Spielelemente von einer abgedrehten Fantasy-Story, die aus der Feder des Kultschriftstellers Terry Pratchett stammen könnte.

Der Tod ist in "Venetica" ein Mensch, den ein Gremium mit übernatürlichen Kräften und der Mission ausstattet, Verstorbene auf dem Weg in die Unterwelt zu begleiten. Mit der Wahl des machthungrigen Victor als neuen Tod begeht der Rat allerdings einen Fehler, der schnell ausgeräumt werden muss. Die Lösung: Scarletts Vater wird der neue Tod. Victor will sein liebgewonnenes Amt jedoch nicht aufgeben. Ein Katz- und Mausspiel beginnt, nur Scarlett kann Fiesling Victor und seine vier Schergen aufhalten. Und Scarlett steht als Victors einzige Widersacherin ganz oben auf dessen persönlicher Todesliste. Doch davon ahnt unsere junge Heldin zu Anfang des Abenteuers nichts.

Viel Raum zum Entdecken

Ihr begleitet Scarlett auf ihrer Reise von einem friedvollen Bergdorf in das titelgebende Venedig und darüber hinaus in ferne Länder (wie Afrika). Stichwort Venedig: Die 'Stadt der Kanäle' ist das Herzstück von Venetica, Ihr werdet im Laufe der Geschichte immer wieder in die weitläufige Küsten-Metropole zurückkehren, um beispielsweise neue Skills wie Schlösserknacken auszuprobieren – mehr als 60 begehbare Räume locken zum Erkunden.

Nacheinander deckt Ihr die grafisch unterschiedlichen Stadtviertel auf. Große, helle Plätze wie der Marktplatz oder der Palast wechseln



PC Der Speer ist die einzige Waffengattung, die das Tragen eines Schildes erlaubt – angesichts der beeindruckenden Größe der Riesenkrabbe keine falsche Wahl.

DAS QUESTSYSTEM – VIELFÄLTIG UND MORALISCH

Beispiel für eine typische Quest in "Venetica": Die Wasserstadt Venedig erreicht Ihr vom Startgebiet aus über eine lange Brücke – der Weg ist aber versperrt. Möglichkeit A: Findet ein Fischerboot am Strand, um über das Kanalsystem die Stadt zu erreichen; ein Rückweg ist aber ausgeschlossen. Möglichkeit B: Redet mit dem Wirt und erfahrt von Brieftauben, die Helfer anlocken, welche den Weg freiräumen. Die Tauben seien aber von einem Schmuggler entführt worden. Besagter Dieb ist in Wahrheit der rechtmäßige Besitzer der Vöglein und will diese nur zu einem guten Dukatenpreis freigeben. Entweder tötet Ihr den Taubenhändler oder Ihr bezahlt ihn. Geld holt Ihr vom Wirt, der zugibt, gelogen zu haben. Jetzt besteht immer noch die Möglichkeit, den 'Schmuggler' zu töten und das Geld vom Wirt zusätzlich einzustecken. Wenn die Brücke frei ist, könnt Ihr jederzeit wieder zurück ins Startgebiet. Vor solche Entscheidungen werdet Ihr oft gestellt, wirklich falsch machen könnt Ihr aber nichts – "Venetica" hat nur ein gutes Ende. Dennoch belohnen Euch diese Sidequests mit Schätzen und teils neuen Story-Abschnitten.



Versperrt: Der Weg nach Venedig ist im wahrsten Wortsinn ein steiniger – Felsen blockieren den Pfad.



Entdeckt: In einer Höhle findet Ihr Brieftauben, die Helfer anlocken sollen, der Besitzer fordert aber Geld.



Ertappt: Der Wirt sagt nur die halbe Wahrheit – viele andere Charaktere im Spiel tun es ihm gleich.



PC Auf dem Marktplatz tummeln sich Händler, Wachen und Passanten. Jeder Bürger soll seinen eigenen Alltag samt eigener Wohnung in Venedig besitzen.



PC Die Lebensanzeigen und der Radar (oben) sind bei der Konsolen-Version identisch, das Shortcut-Menü (unten rechts) wird an die Aktionstasten des Xbox-360-Pads angepasst.

sich mit architektonisch grotesken Bauten und dunklen Gassen ab, in denen nächtens Diebe schleichen. Ein dynamischer Tag-Nacht-Wechsel sorgt für Atmosphäre, wirkt sich aber auch spielerisch aus, denn einige Aufträge sind tageszeitabhängig. Schöne Idee: Den Lauf der Sonne manipuliert Ihr auf Knopfdruck, indem Ihr Euch auf einen Stuhl oder eine Bank setzt und an der Uhr dreht.

Venedig ist mehr als die typische Hauptstadt eines Rollenspiels, in der Ihr bloß Kontaktpersonen trefft und Eure Vorräte auffüllt. Die Stadt ist gespickt mit Quests, die die Story vorantreiben – und dazu in drei Ebenen geteilt: die belebten Gehwege, die Dächer und die Katakomben. Letztere erreicht Ihr nur, wenn Scarlett die zahlreichen Kanäle durchschwimmt, die Venedig durchziehen – Tauchen kann unsere Heldin aber nicht. Übrigens: Die typischen Gondolieri fungieren später als Schnellreisesystem zwischen den Stadtteilen.

Einen Großteil ihres Heldenlebens verbringt Scarlett in Kämpferpose. Bewaffnet mit Schwert, Axt, Streithammer oder Speer samt Schild (jede der vier Waffengattungen verfügt über einen eigenen Skill-Baum) geht es tierischen, menschlichen und dämonischen Gegnern an den Kragen. Feinde werden automatisch anvisiert, auf Knopfdruck dreht sich Scarlett in "Zelda"-Manier im Kreis um den Gegner. Die ersten Widersacher lassen sich zwar selbst mit wildem Button-Gehämmere ausschalten, Combo-Schläge sollten aber früh gelernt werden, denn schnell blocken die Widersacher Eure Angriffe. Doch schon kleine Schlag-Variationen bringen gewöhnliche Gegner fix ins Hintertreffen. Mehr Taktik verlangen Boss-Fights gegen die vier Fürsten, die Victor mit nichts Geringerem als mit ihrem Leben und ihrem Tod schützen. Jeder Boss muss nämlich doppelt besiegt werden – einmal in der Welt der Lebenden und einmal im Totenreich.

> Manipuliert auf Knopfdruck den Lauf der Sonne.

Aufgepasst: Jeder Obermotz hat einen wunden Punkt, den Ihr erst entdecken müsst. Die Attentäter-Fürstin attackiert uns beispielsweise von einer höher gelegenen Plattform mit Feuerbällen. Der Trick: Zerschlagt die umliegenden tragenden Säulen, woraufhin die Killerin auf Eure Ebene kracht. Sobald die Fürstin ihr irdisches Leben ausgehaucht hat, reißt sie uns mit in die Totenwelt. Hier nimmt sie ihre spirituelle Gestalt an, in diesem Fall haben wir es mit einer Gift spritzenden Schlange zu tun – und einer weiteren individuellen Schwäche des Feindes, die wir ausfindig machen. Der Wechsel von Toten- und Lebendwelt geschieht nicht nur automatisiert bei den Bosskämpfen, sondern kann von Scarlett jederzeit gezielt eingesetzt werden. Als Tochter des Todes hat Scarlett besondere Fähigkeiten der Nekromantie: Sie spricht mit Untoten, beschwört diese und taucht selbst in die Schattenwelt ein. In dieser anderen Dimension sieht Scarlett beispielsweise Portale, die in der realen Welt nicht existieren. Der Dimensionswechsel ist auch nützlich im Kampf, denn in der Totenwelt kann Scarlett im Kampf vor Feinden fliehen, ihnen in den Rücken fallen oder schlicht an der Gefahr vorbeischleichen. *pu*

System	360
Entwickler	**Deck 13, Deutschland**
Hersteller	**dtp**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**3. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
» riesige Stadt zum Erkunden
» flüssiger Wechsel Lebend-/Unterwelt
» Kampfsystem fordert Neulinge und Profis

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» Nebenfiguren wirken noch recht steif
» Fernangriffe nur über Magie

FAZIT » **Made in Germany: ambitioniertes und stimmiges Rollenspiel-Projekt mit einer sympathischen Heldin, originellem Setting sowie klasse Questsystem.**





PC Jeder Boss verfügt über zwei Gestalten: In der Totenwelt zeigt die Assassinen-Fürstin als Schlange ihr wahres Gesicht (rechts).

"An einer Konsole spielen ist total cool!"

M! im Gespräch mit den "Venetica"-Machern Jan Klose (Creative Director) und Timm Schwank (Head of Art) vom Entwickler Deck 13.

M! Games: Mit klassischen Point'n'Click-Adventures seid Ihr groß geworden und habt besonders auf dem PC Erfolge gefeiert. Erstmals entwickelt Ihr ein Rollenspiel und für Konsole – wie kam es dazu?

Jan Klose: Wir hatten schon lange Pläne für Rollenspiele in der Schublade, aber es hat der geeignete Publisher gefehlt – den haben wir mit dtp gefunden. Zudem sind die beiden Genres eng miteinander verzahnt: eine lebendige Spielwelt, Charaktere, die sich entwickeln, ein Inventar-System mit vielen Items, Zwischensequenzen und eine große Story – viele typische RPG-Elemente finden sich in erzählenden Adventures wieder. Rollenspiele sind aus unserer Sicht das nächst verwandte Genre zu Adventures. Außerdem darf man nicht vergessen: Die Konsole besitzt gegenüber dem PC eine viel größere Reichweite, sprich, wir erreichen eine viel größere Zielgruppe. Außerdem passt unser Erzählstoff und die Art, wie wir es erzählen wollen, sehr gut zur Konsole – das ist der Hauptgrund für die Konsolenentwicklung.

Timm Schwank: Was dazu kommt: Privat spielen wir selber alle an Konsolen und finden das einfach total cool (lacht).

"Venetica" ähnelt von der grafischen Ausrichtung Eurem Adventure-Erfolg "Jack Keane". Warum setzt Ihr bei "Venetica" auf eine ähnlich comicartige Grafik und beispielsweise nicht auf den Fantasy-typischen Düster-Look?

Timm Schwank: Wir haben uns für einen Grafikstil entschieden, der Wiedererkennungswert besitzt. Vieles ist überzeichnet, aber wir sehen das nicht als Comic-Grafik, wie es noch bei "Jack Keane" gewesen ist.

Jan Klose: "Venetica" ist erwachsener und düsterer als unsere bisherigen Spiele. Wir versuchen nicht die Realität darzustellen, sondern eine eigene Welt zu bauen, die in sich funktioniert. Wir denken, dass der Stil etwas Eigenes ist, im Gegensatz zu beispielsweise "Far Cry 2", das fotorealistisch die Umwelt abbildet. Es bereichert ein Spiel, wenn der Grafikstil die Atmosphäre unterstützt.

Glaubt Ihr durch einen familienfreundlicheren, bunteren Look den Nerv der Rollenspieler zu treffen?

Jan Klose: Ich habe mit "World of Warcraft" ein großes Gegenbeispiel anzuführen, das trotz Cartoon-Grafik eine breite Masse an Hardcore-Rollenspielern anspricht. "World of Warcraft" hat grafische Standards gesetzt, die sich auch auf Singleplayer-RPGs auswirken – das Risiko, mögliche Spieler allein durch die grafische Ausrichtung zu verschrecken, sehen wir nicht. Inhaltlich gibt es in "Venetica" zudem viele böse Sachen, es geht auch mal zur Sache.

Timm Schwank: Zumal "Venetica" eine große Spanne an hellen und dunklen Aspekten abdeckt. Wir möchten nicht unterstreichen, dass "Venetica" familienfreundlicher ist als andere Rollenspiele, und wollen Hardcore-Rollenspieler genauso wie RPG-Neulinge für uns gewinnen. Daher haben wir die Totenwelt eingebaut und den dynamischen Tag/Nacht-Wechsel, um die dunkle Seite von Venedig zu zeigen.

Welche Einflüsse stecken im Spiel und was sind Eure Inspirationsquellen?

Timm Schwank: Viele andere Rollenspiele wie "Zelda", "Ultima" oder "Gothic", aber auch Filme wie "Der Herr der Ringe", der eine riesige, glaubwürdige Welt darstellt. Erwähnenswert ist auch "God of War", im Grunde ein reines Actionspiel, das uns Bosskämpfe gegen haushohe Gegner erleben lässt. Das kommt in Rollenspielen selten vor und solche Momente wollen wir Spielern von "Venetica" zugänglich machen.

Jan Klose: Wenn wir weit zurückgehen, dann haben wir aus der Literatur den "Kaufmann von Venedig" von Shakespeare aufgenommen. Für die Totenbeschwörung im Spiel beschäftigten wir uns mit alten Schriften – schon schräg, wenn man in der U-Bahn in einem Buch schmökert, auf dem groß 'Totenbeschwörung' prangt – und die Leute komisch gucken. Mich hat auch so ein Klassiker wie "The Bard's Tale" inspiriert, wo man durch enge Straßen läuft, an Türen rüttelt und nicht weiß, ob sich dahinter Schätze verbergen – solche Elemente haben wir versucht in unsere aktuelle Spielwelt zu übertragen.

Ist die Idee zu "Venetica" aus einem Venedig-Besuch heraus geboren oder bestand die Planung darin, Venedig als Herzstück des Spiels zu machen und daher die Stadt zur weiteren Inspiration zu besuchen?

Timm Schwank: Wir haben uns das Thema Venedig schon vorher zurechtgelegt und wollten dann eine fundierte Grundlage haben. Daraufhin hat die Design-Abteilung geschlossen Venedig besucht.

Jan Klose: Wir haben da viele lustige Sachen gemacht. Wir sind durch die engen Gassen gegangen und verfolgten fremde Leute mit Kameras – quasi aus der Verfolger-Perspektive. So sehen wir die Abstände der Leute und Objekte zueinander und die Proportionen der Straßen und Gassen. Ebenso haben wir uns den Fotoapparat geschnappt und die Beleuchtung aufgerissen, so dass das Bild völlig überstrahlt war – einfach um zu schauen, wie zum Beispiel Laternenfarben im Extremen aussehen und diese Erfahrung für spätere Effekte im Spiel zu nutzen. Auch eine witzige Geschichte: Timm fotografierte eine Hauswand und wurde dabei von Passanten beobachtet, die zu sich sagten: "Look, he's doing a texture library." Die haben schon gemerkt, dass wir uns Venedig ganz genau anschauen.

Timm Schwank: Wobei die meisten sich wohl nur gedacht haben: ein typischer Asiate, der alles fotografiert (lacht).

Das Gespräch führte Philip Ulc.

Jan Klose (links) und Timm Schwank (rechts)



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Batman auf den Spuren von Samus Aran: Die ersten Spielstunden sorgen für viele Überraschungen.

PS3 Im Kampf beeindrucken Batmans geschmeidige Bewegungsabläufe. Augen wirken jedoch leblos und Laufanimationen oft steif.

Das 'Arkham Asylum' ist die Irrenanstalt in Gotham City und nicht nur Schauplatz des gleichnamigen Comics, sondern auch des neuen Videospielabenteuers. Hier wie dort reißt Batmans Nemesis Joker die Kontrolle an sich, darüber hinaus folgt das Spiel dem Comic nur lose. Die düstere Geschichte, in deren Verlauf Batman auf zahlreiche Erzfeinde trifft, stammt aus der Feder von Comic-Profi Paul Dini.

Auf unserer Erkundungstour drangen wir permanent in neue, stimmungsvolle Bereiche der Anstalt vor und trafen auf Hinterhalte des Jokers; der Aufbau der Spielwelt erinnerte uns nicht nur einmal an "Metroid". Zudem beschäftigte uns Schuft Riddler immer wieder mit kleinen Nebenaufgaben.

Außer einigen fiesen Sniper-Passagen, in denen wir entfernte Wachen mit fernsteuerbaren Batarangs betäubten, brachte uns der Kampf gegen den Steroidjunkie Bane ins Schwitzen: Der Muskelberg rast unaufhaltsam auf uns zu, doch wir holen den Batarang aus und schleudern ihn dem Wüterich an den Kopf! Der rennt blind weiter, ein Zeitlupeneffekt bestätigt unseren Treffer. Mit einer dramatischen Ausweichrolle retten wir uns, um ihm hinterrücks Prügel zu verpassen – ehe das Angriffsmuster erneut beginnt. Weil zusätzlich mehrere Schlägertypen auftauchen, packen wir die Triple-Batarangs aus – nur eines der zahlreichen nützlichen Upgrades, die Ihr mit Erfahrungspunkten freischaltet. Im Nahkampf nutzt Ihr eine Taste für Angriffe, je eine weitere für Kontermanöver und betäubende Wirbler mit dem Umhang. Blitze über den Häuptern der Gegner kündigen ihren Angriff an – mit der Kontertaste kombiniert Ihr elegant animierte Angriffe und Verteidigungsmanöver. Das klingt simpel, spielt sich dank teils bewaffneter Gegnertypen aber durchaus fordernd.

> Der Aufbau der Spielwelt erinnert an "Metroid".



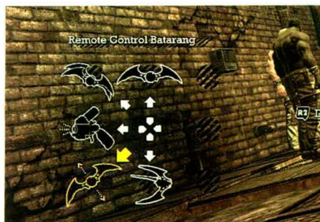
PS3 Vielseitiger Greifhaken: Schwingt, öffnet neue Wege und zieht Gegner heran.

Daneben leistet Ihr Detektivarbeit, spürt Tonbänder sowie Geheimakten der Superschurken auf und macht Feinde in Schleichpassagen nervös: Kauert hinter Ecken, wechselt mittels Greifhaken blitzartig die Position und schaltet Gegner lautlos aus, während Ihr fledermausgleich kopfüber von der Decke hängt.

"Batman: Arkham Asylum" ist vollgestopft mit Ideen und Möglichkeiten, die auch ungeübte Spieler nie überfordern und Fans des Flattermanns spannende wie überraschende Stunden versprechen. *mh*







PS3 Gegner werden nicht getötet, sondern kampfunfähig gemacht. Besonders spaßig gelingt das mit Batmans zahlreichen Gadgets.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Rocksteady Games, England**
Hersteller	**Eidos**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**Juni**

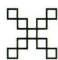
DAS GEFÄLLT UNS
- erschließt nach und nach neue Schauplätze
- zahlreiche Erzschurken sorgen für spielerische Vielfalt
- unkompliziertes Kampfsystem
- Kriminalarbeit kommt nicht zu kurz

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- PS3-Version noch mit Rucklern und Tearing
- typischer Plastik-Look der Unreal Engine 3

FAZIT » **Ein Mix aus vielseitigen Kämpfen, Detektivarbeit und spannender Story zeichnet das bislang beste Konsolenabenteuer des Dunklen Ritters aus.**

Game Developers Conference 2009

M! vor Ort in San Francisco: Neues und Kurioses aus der Welt der Entwickler.



Die Game Developers Conference (GDC) veränderte 2007 ihr Gesicht, als sie von San José nach San Francisco umsiedelte. Während die E3 zum Mini-Event schrumpfte, avancierte die GDC zur großen Bühne von Herstellern wie Microsoft (die in ein 5-Sterne-Hotel luden), Sony (die auf einer Party erstmals "Killzone 2" und "LittleBigPlanet" vorstellten) und anderen Firmen, die sich mit Spieleankündigungen und Werbeaktionen förmlich überschlugen.

Danach forderten die Veranstalter die Publisher zur Mäßigung auf, denn die GDC ist vor allem eine Entwickler-Konferenz – eine Veranstaltung, auf der Entwickler ihre Visionen künftiger Projekte vorstellen, über Spieldesign plaudern und mit alten Freunden und Kollegen fachsimpeln. Die GDC 2008 war trotz verkleinertem Rahmen ein Erfolg. Viele Unternehmen heuerten neue Leute im 'GDC Career Pavilion' an – es herrschte Aufbruchstimmung. Schließlich erwartete die gesamte Videospielbranche ein beständiges Wachstum.

Die aktuelle Wirtschaftsflaute trifft nun Studios und Hersteller, was sich auf der diesjährigen GDC widerspiegelte. Der letztjährige Optimismus wurde von der harten Wirtschaftsrealität eingeholt. Viele Unternehmen hatten bereits Karriere-Stände gebucht, die aber verwaist blieben – Einstellungsstopp hörten wir immer wieder. Auch die Besucherzahlen schrumpften im Vergleich zum Vorjahr.

Doch die Videospiele-Branche hat nicht nur Grund zum Jammern: Sie bekam die Auswirkungen der Rezession weit weniger zu spüren als andere Bereiche. Firmen wie Blizzard oder Crytek warben sogar neues Personal an. Auch an Neuankündigungen (OnLive, ein neues "Zelda", CryEngine 3 für Konsolen) mangelte es nicht. Zudem trat der Kern der GDC wieder in den Vordergrund: Diskussionen über Spieldesign, künstliche Intelligenz oder virtuelle Emotionen bildeten den Schwerpunkt.

Alljährliche Anekdoten

Ein Highlight jeder GDC: Entwickler analysieren ihre bereits erschienenen Spiele und erklären, warum sie bestimmte Design-Entscheidungen getroffen haben. Valve sprach beispielsweise über die künstliche Intelligenz in "Left 4 Dead" und wie das Programm in Echtzeit analysiert, welchen Weg Spieler gehen. Davon hängt ab, ob Zombiehorden losstürmen oder die Gamer allein gelassen werden. Bei "Street Fighter IV" plauderte Produzent Yoshinori Ono über den Neustart der Marke, bei der man zu ihren Wurzeln zurückkehrte – so erscheine etwas Neues angenehm vertraut.

Zu einem delikaten Zwischenfall kam es während des "East meets West Game Design Panels". Suda 51, der Entwickler von "No More Heroes", fragte den "Fallout 3"-Designer Emil Pagliarulo nach einer neuen Spielerweiterung. Suda ist ein großer "Fallout"-Fan, der auch behauptet, er habe in Japan gesperrte Inhalte (in der Spielstadt Megaton) freigeschaltet. Pagliarulo stimmte ein und erwiderte, dass man in Japan nach Orten suchen sollte, die (wie Washington in "Fallout") zerstört werden könnten. Ups... ein gedankenloser Fauxpas, schließlich ist Japan das einzige Land, das bereits einem Atomangriff ausgesetzt war. Suda 51 ließ sich davon nicht beirren und fragte Fumito Ueda ("Ico", "Shadow of the Colossus") über sein kommendes Spiel – der wollte aber partout nichts verraten. Als Suda selbst nach seinem aktuellen Projekt gelöchert wurde, faselte er etwas über im Publikum sitzende Ninjas, die bereit seien, ihn zu töten. Ebenso ziele ein Scharfschützengewehr auf sein Herz und er könne daher nichts sagen.

Weniger abgedreht: die Enthüllung des Online-Konzepts OnLive – mehr dazu auf Seite 22. Nokia bekräftigte erneut die weitere Softwareunterstützung für ihre mäßig erfolgreiche N-Gage-Plattform. Die Firma Zeemote stellte zudem einen Wii-ähnlichen Controller für das N-Gage vor. Daneben wurden viele Middleware-Produkte und Spiele-Engines vorgestellt: Cevat Yerli, Präsident der deutschen Entwickler Crytek, enthüllte beispielsweise die CryEngine 3 für Xbox 360 und PS3.

Der Spiele-Untergrund

Das "Independent Games Festival" war ebenfalls Teil der Messe. Die letztjährigen Finalisten sahnten dieses Jahr wieder ab: Mit ihren Titeln "World of Goo" und "Crayon Physics" heimsten sie Anerkennung und Geldpreise ein. Dieses Jahr schafften es Studenten der Uni Berlin mit dem Downloadspiel-Projekt "zeit²" unter die Top 10 der Finalisten. Das Shoot'em-Up verknüpft klassische Ballerei mit einem Zeitreise-Feature.

Die stets vielbeachteten Keynotes (u.a. mit Designer-Guru Hideo Kojima und Nintendo-Boss Satoru Iwata) brachten einige Überraschungen. Von Kojima erhoffte man sich eine Ankündigung zu seiner "Metal Gear Solid"-Serie. Stattdessen referierte er anschaulich über die Entwicklungsgeschichte der Reihe und wie Hardwareeinschränkungen das Leveldesign beeinflussten. Bei Nintendo-Präsident Satoru Iwata erwartete man dagegen ein Absatzzahlen-Potpourri sowie Prognosen zum DSi-Verkauf. Fehlanzeige. Dafür enthüllte er interessante Details über Hardware-Prototypen, die nie erschienen sind, und kündigte das Wii-Kletterspiel "Rock'n'Roll Climber" sowie "Legend of Zelda: Spirit Tracks" für DS an. Zudem stellte Iwata neue WiiWare-Spiele und die Speichermöglichkeit auf SD-Karte vor (siehe Seite 80).

Unterm Strich zeigte die GDC viele Facetten des digitalen Zeitvertreibs. Wir blicken optimistisch in die Zukunft, die Wirtschaftsflaute wirkt sich nicht auf die Kreativität der Spielemacher aus. *ali*









Hideo Kojima ("Metal Gear Solid") über das Unmögliche:
"90%, was als unmöglich betrachtet wird, ist möglich. Die anderen 10% werden mit der Zeit und neuen Technologien möglich."



Cevat Yerli ("FarCry") über die CryEngine 3 im Vergleich zur Unreal Engine 3.5:
"Wir nutzen keine Renderfarm, um Light Meshes zu berechnen und sie als Texturen zu speichern. Bei uns bekommt man genau das, was man sieht – alles ist in Echtzeit berechnet. Niemand sonst besitzt diese Technik."



Satoru Iwata (Präsident Nintendo):
"Wir leben in einer Welt der schnellen Veränderung, aber eines bleibt immer gleich: Software verkauft Hardware."



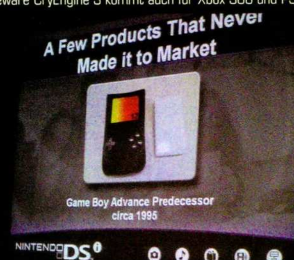
Fumito Ueda ("Ico", "Shadow of Colossus") über die (quälend) langen Entwicklungszyklen seiner Spiele:
"Ich hätte gern mehr Zeit, meine Spiele fertig zu stellen."



Die interessanteste Spieleneuvorstellung: "The Legend of Zelda: Spirit Tracks" für DS.

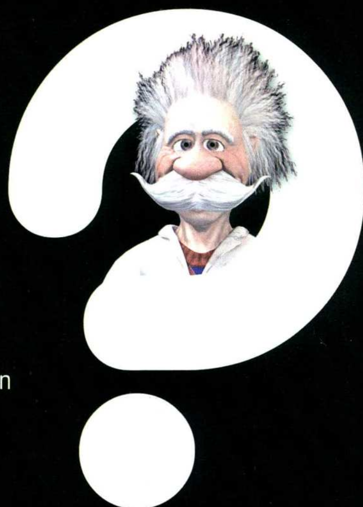


Cryteks Grafik-Middleware CryEngine 3 kommt auch für Xbox 360 und PS3.



Ein Blick zurück: Nintendo stellte Prototypen vor, die nie auf den Markt kamen

Wer hat's erfunden



Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal widmen wir uns dem…

Greifhaken

Zehn Jahre und sogar ein Entwicklerwechsel von Core Design zu Crystal Dynamics waren erforderlich, um der Action-Ikone Lara Croft in "Tomb Raider: Legend" beizubringen, was für einen einfachen Helden der 8-Bit-Ära schon vor über 20 Jahren ein zentrales und innovatives Spielelement war.

Die Rede ist vom Schwingen über Schluchten und dem Aktivieren von Mechanismen via Greifhaken. Doch welches Spiel hat dieses Element erfunden? War es Konamis "Castlevania" mit Simon Belmonts berühmter Peitsche namens Vampire Killer? Oder gebühren die Lorbeeren dem Capcom-Helden Super Joe und seinem Multifunktionsarm aus "Bionic Commando"?

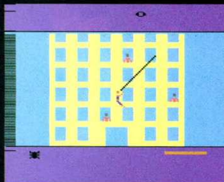
Der Pionier heißt Super Joe: Der sprungfaule Actionheld erblickte 1987 zwar erst ein Jahr nach Simon Belmont das Licht der Spielhallen, doch der Vampirjäger lernte das Schwingen mit der Peitsche nicht vor 1991, und zwar in der Mode-7-Episode "Super Castlevania" für Super Nintendo. In den drei Vorgängern diente das lederne Utensil ausschließlich dem Kampfeinsatz und dem Sammeln von Gegenständen.

Doch wie verhält es sich mit Taitos "Elevator Action"? Ältere Semester erinnern sich an den Hauptdarsteller, einen gewissen Agent 17 mit Codenamen Otto. Der schießwütige Türenchecker seilte sich immerhin schon 1983, also vier Jahre vor "Bionic Commando", via Greifhaken zu Hochhäusern mit unzähligen blauen Türen und Aufzügen ab. Allerdings war das nicht Teil des Spiels, sondern eine frühe Form des Introfilms. Auch "Spider-Man" für Atari 2600 (1982, Parker Bros.) muss in diesem Zusammenhang erwähnt werden: Mit einem primitiven Schwungmechanismus hangelte sich der Spieler Hochhäuser empor und wich Hindernissen aus – bestimmendes Spielelement war die Spinnerei jedoch nicht.

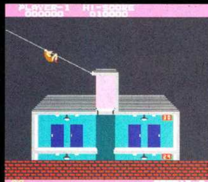
Die wahre Inspirationsquelle für "Tenchu" und auch "Zelda" oder "Metroid", die erst zu 16-Bit-Zeiten dem Schwinger-Club beitraten, war jedoch "Bionic Commando". *rk/mh*

Streitfälle

"Spider-Man" 1982



"Elevator Action" 1983



Auf der Suche nach dem Ursprung des Greifhakens stießen wir auf diese Oldies: Während das Kletterseil in "Elevator Action" lediglich zum anfänglichen Abseilen dient, kommt Spideys Spinnenschnur immerhin auch im Spiel zum Einsatz.

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Bionic Commando

Erfinder des Greifhakens

Erscheinungsjahr: **1987**
Hersteller: **Capcom**
System: **Arcade**





Super Castlevania



The Legend of Zelda: A Link to the Past



Tomb Raider: Legend



SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 108 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**99**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

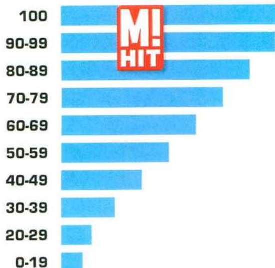
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

ACHT SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Guitar Hero: Metallica (PS3), Zelda: Phantom Hourgl. (DS)
Hört zurzeit: Mastodon – Crack the Skye


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: King of Fighters 2002 (PS2)
Sieht zurzeit: Der Vorleser, Gran Torino
Hört zurzeit: Enter Shikari, Sonny Black


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: GTA: Chinatown Wars (DS), Gardening Mama (DS)
Sieht zurzeit: Burn Notice – Season 1 (DVD)


"GUT"

Thomas Stuchlik
Experte für: Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit: Fallout 3 (PS3)
Hört zurzeit: Peter Gabriel – Secret World Live


"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Chronicles of Riddick (360)
Hört zurzeit: Helium Vola – Für Euch, die Ihr liebt


"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Resident Evil 5 (360)
Hört zurzeit: The All American Rejects – When the World Comes...


"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Final Fantasy XIII (PS3)
Hört zurzeit: Mummenschanz – Terry Pratchett (Hörbuch)


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: SOCOM Confrontation (PS3), Resident Evil 5 (PS3)
Hört zurzeit: Angra – Rebirth World Tour

Bionic Commando

PS3 360 Action 18



PS3 Die 'BioReign-Grunts' sind die Standardschurken des Spiels: Drei bis vier Körper- bzw. ein Kopftreffer genügen und sie fallen tot um. Blut fließt in "Bionic Commando" nicht – weder hierzulande noch in Übersee.



"GUT"

Matthias Schmid

Obwohl ich während der zwölf Stunden Spielzeit über einige frustige Stellen geflucht habe, hat mir das Abenteuer unterm Strich gefallen. Das Schwingen am langen Arm klappt gut und fühlt sich auch so an; das Kämpfen mit dem Greifer macht Laune – vor allem das schwache Fußvolk zerpflückt Ihr auf immer wieder andere Weise. Doch wieso gibt es nicht mehr Gegnertypen, weshalb so wenig echte Schwung- und Kletterabschnitte und warum tangiert mich die Geschichte nicht? Das Greifen und Schleudern von erledigten Gegnern ist eine feine Idee, klappt aber oft nicht optimal. Komisch finde ich an dieser Stelle die 'ab 18'-Freigabe, wo doch kein Blut fließt. Lobenswert ist das geschlossen-aggressive Vorgehen der feindlichen Soldaten und manche taktisch anspruchsvolle Stelle, die das Kombinieren Eurer Fähigkeiten erfordert.

Mit der Entscheidung, die über 20 Jahre alte, nur noch wenigen Zockern bekannte "Bionic Commando"-Marke neu zu beleben, ist Capcom ein Wagnis eingegangen: Einerseits erwarten Fans Anspielungen und Referenzen auf den 8-Bit-Klassiker, andererseits müssen sich auch Spieler, die das Original nicht kennen, in der Welt zurechtfinden. Als Vorgeschmack auf das große Abenteuer wurde im letzten Jahr die HD-Neuauflage der 2D-Episode vorgeschoben: "Bionic Commando Rearmed" erschien via Xbox Live bzw. PSN, war knackschwer und verkaufte sich nach Auskunft von Capcom formidabel.

Habt Ihr jedoch weder Original noch Remake gezockt, fällt das Eintauchen in die Spielwelt schwer: Personen werden nur unzureichend eingeführt und die dramaturgisch meist schwachen Zwischensequenzen verraten wenig. Mehr Info steckt in den zahlreichen Text-Logs – wer die Hintergedanken von Freund und Feind kennen will, kommt wie in "Resident Evil 5" ums Lesen nicht herum.

Worum geht's? Ihr verkörpert den kriegsversehrten Nathan Spencer – an der Stelle seines linken Armes sitzt ein mechanischer Greifer. Als ein nuklearer Anschlag die fiktive Großstadt Ascension City in Schutt und Asche legt, ist es Eure Aufgabe, der digitalen Terrorzelle auf den Pelz zu rücken. Obwohl Spencer von seinen Auftraggebern früher übel hintergangen wurde, übernimmt er den Job – winkt doch die Aussicht, seine verschollene Frau wiederzufinden.

Also folgt Ihr den Spuren der BioReign-Terrorbuben und erkundet das zerstörte Ascension City. Allzu freigeistigen Spielernaturen schieben die Entwickler jedoch sogleich einen Riegel vor: Blau schimmernde Bereiche sind radioaktiv verseucht und dürfen nicht betreten werden. So wird Euch in der scheinbar offenen Stadt ein linearer Levelpfad aufgezwungen – die tödlichen blauen Gebiete sind eine elegante, deshalb



360 Überlebensnotwendig bei größeren Brocken wie dem Cyberwurm im Hintergrund: Wirbelt schwere Objekte (z.B. dieses Auto) in die Luft und schleudert sie gen Feind.

aber nicht minder altbackene Version der viel zitierten 'unsichtbaren Levelgrenzen'. Den Umgang mit Eurem Greifarm müsst Ihr erst erlernen: Zum einen weil das ganz herrlich umgesetzte Schwingen einige Einarbeitung erfordert, zum anderen weil Ihr die vielfältigen Fähigkeiten für Euren Arm erst nach und nach freischaltet. Zu Beginn konzentriert Ihr Euch darauf, die Reichweite Eures Greifhakens einzuschätzen – wird die Zielmarkierung blau, kann sich Nathan an Straßenschild, Brücke, Hauswand, Baumstamm oder Fahnenmast festkrallen. Ankerpunkte im Himmel, blitzschnelle Supersprünge oder absurde Wandläufe wie Ihr es aus Spidermans virtuellen Abenteuern kennt, gibt es in



PS3 Was im Hintergrund so lieblich blau schimmert, ist tödliche Radioaktivität. Hängt Euch an die Schwebe-Minen und tarzant zu den nicht verseuchten Bereichen.

DIE ENTWICKLER

Bis vor kurzer Zeit war das Entwicklerhaus GRIN selbst gut informierten Konsoleros kein Begriff. Mit einer kompetenten PC-Adaption von "Ghost Recon Advanced Warfighter" verdienten sich die Schweden erste Lorbeeren, jetzt ist das Team dick im Geschäft: Neben ihrem Hauptprojekt "Bionic Commando" programmierten sie "Wanted: Weapons of Fate" (Test auf S. 69) und das Ende Mai erscheinende "Terminator: Die Erlösung". Leider ist allen drei Titeln die nur mittelprächtige bis gute Qualität gemein – vielleicht hat sich das unerfahrene Studio mit drei HD-Titeln gleichzeitig doch zu viel Arbeit aufgehalst.



Director Ulf Andersson im Würgegriff eines "Bionic Commando"-Cosplayers.



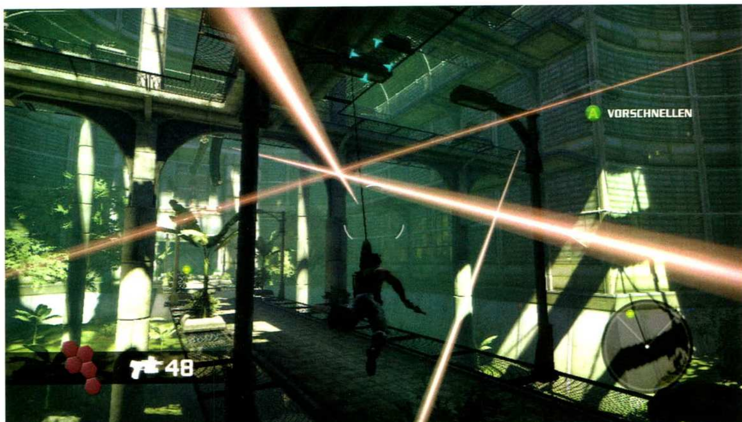
Bewusst gewählt: der Anti-Smiley ist GRINs Markenzeichen.



Michael Herde

"LAHM"

Im Gegensatz zu Matthias empfinde ich das Schwunggefühl als misslungen. Verglichen mit Spideys Schwindel erregenden Manövern in "Web of Shadows" macht der träge Spencer keinen Stich. Regelmäßig plumpse ich ins Wasser und muss quälend lange zusehen, wie mein Held ersäuft. Neben der schwer einzuschätzenden Schwingmechanik sorgen auch hektisch-unpräzise Schusswechsel für Stirnrunzeln. Stets müsst Ihr sämtliche Gegner im Areal töten, ehe die Hack-Terminals aktivierbar sind. Zugute halte ich dem Titel, dass er sich vom Gros der Action-Konkurrenz abgrenzt: Wer sich mühsam in die Mechanik einarbeitet, erlebt fordernde, unterhaltsame Stunden. Ich hingegen sehe in permanent aufploppenden Tipps für das Upgraden des Arms das Sahnehäubchen auf einem durchweg unrunden, unspektakulären Spiel.



360 Wenn Ihr von mehreren Snipern gejagt werdet und deren Zielsuchlaser die Luft zerschneiden, muss jeder Seilwurf sitzen. Wer ins Leere greift, büßt Geschwindigkeit ein oder landet im schlimmsten Fall in den (tödlichen) Fluten.

"Bionic Commando" nicht: Spencers Metallarm bringt einige virtuelle Pfunde auf die Waage, verhindert Sprints und macht Stürze ins Wasser zur wiederkehrenden Todesursache. Zwar verleiht das spürbare Gewicht dem Spiel einen realistischeren Anstrich, bisweilen vermisst Ihr jedoch das Gefühl, ein Superheld zu sein: Wenn Euch Feinde im Nacken sitzen und unter Beschuss nehmen, wären mehr Power, mehr Lebensenergie, mehr Supermoves wünschenswert.

Kampfmaschine?

Denn so schön das Schwingen im Großstadtdschungel sein kann, so ernüchternd sind viele Kämpfe: Eure Pistole, die Euch durch das komplette Spiel begleitet, hat keinen Bumms – auch Snipergewehr, MG oder Granatwerfer fühlen sich nicht sehr druckvoll an. Ob Ihr einen Feind erwischt, erkennt Ihr oftmals nur an seinem schwindenden Energiebalken; da hilft auch der schickste Unschärfe-Effekt beim Blick über die Schulter nicht. Störend kommt hinzu, dass Ihr Eure 'große' Knarre nur an von den Entwicklern festgelegten Nachschubpunkten tauschen könnt, die Waffen der toten Feinde sind tabu.

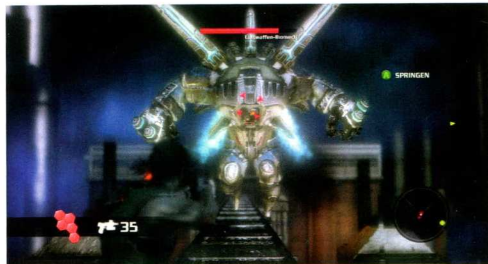
Eure Gegner im Spiel sind unterschiedlich stark gepanzerte Söldner und dicke Roboter – vor allem bei letzteren sind die Offensivqualitäten Eures Armes gefragt: Mit einer praktischen Autozielfunktion schleudert Ihr herumliegendes Levelinventar sowie die Leichen erlegter Gegner auf den Feind. Ebenfalls im Kampf einsetzbar sind eine 'Stampfattacke' aus großer Höhe sowie die Möglichkeit, Euch aus der Luft per Haken an Schurken heranzuziehen und Ihnen mit den Stiefeln auf den Brustkorb zu krachen. In wiederkehrendem Rhythmus wechseln sich Scharmützel mit kleinen Soldatengrüppchen, Schwung-Sprung-Passagen sowie Fights gegen Mech-Schwergewichte ab – Aufgaben abseits von 'Gelange von A nach B' oder 'Besiege XY' gibt es nicht. Bosskämpfe sind rar gesät – unter diesen tut sich das Duell mit einem gigantischen Metallwurm wohltuend hervor, sowohl in puncto Präsentation als auch Spielbarkeit.

Optisch läuft "Bionic Commando" vor allem in den Wald- und Canyon-Abschnitten zur Höchstform auf, erreicht aber nie das inszenatorische oder grafische Niveau eines "Resident Evil 5"; das mittels gewaltiger Bilder in Szene gesetzte Ende soll an dieser Stelle jedoch nicht unerwähnt bleiben. Wie schon die titelgebende Dunkelheit in "The Darkness" spricht Euer Held mit der Stimme von "Faith no More"-Sänger Mike Patton – hinzu kommen treibende Musikstücke, die zum rechten Zeitpunkt an Dramatik zulegen.

Die Mehrspieler-Modi konnten wir bislang nur ohne Gegner austesten. Die knapp 15 Arenen machten einen grafisch wie architektonisch interessanten Eindruck – mehr dazu findet Ihr im nächsten Heft. *ms*



360 Ein Druck auf den Stick richtet den Fokus auf den Feind, während die Kamera Eurem unscharfen Helden über die Schulter blickt.



360 Mist! Dieser Flug-Mech ist dummerweise nur von hinten verwundbar.



360 Hinterhältig: Nachdem wir diesen Feind mit dem Greifarm gepackt haben, setzt der verzweifelte Wicht das Stahlseil mit dem Elektroschocker unter Strom.

Entwickler	**GRIN, Schweden**
Hersteller	**Capcom**
Termin	**22. Mai**
Preis	**55 Euro**

Unterstützt » **1-10 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- ca. 10 bis 12 Stunden Spielzeit
- das Spiel ist ungeschnitten, Leichen bleiben liegen, Blut gibt es auch im Ausland nicht
- **PS3 vs. 360:** die 360-Fassung hat die Nase leicht vorn, auf PS3 fällt viel Geflimmer auf

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**72**
Multiplayer*	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Launiger, aber zu keiner Zeit überragender Action-Mix mit stimmiger Präsentation aber Schwächen bei den Schießereien.**

* Online-Nachtest im nächsten Heft


12
Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß §14 JuSchG
usk

Little King's Story

Wii Strategie 6

Plötzlich König: Als verträumter Junge stolpert Ihr über eine Krone, die Euch unvermittelt zum Oberhaupt eines kleinen Reiches macht. Um die Geschicke des Staats zu lenken, stehen Euch Berater zur Seite. Da wäre zunächst der erste Ritter Hauser, der anstehende Planungen und Aufgaben vorträgt. Der Minister für alles Liam erklärt dagegen gerne die ungewöhnlichen Spielprinzipe, während sich Speicherministerin Verde um den Spielstand kümmert.

Nach der Flut an Informationen seht Ihr Euch im Königreich um. Auf Knopfdruck rekrutiert Ihr herumlaufende Bürger, die Euch auf Schritt und Tritt folgen. Vor großen Abenteuern heißt es erst einmal Geld auftreiben: Sucht Löcher und animiert die Untertanen mittels A-Knopf zum Graben nach Schätzen. Dabei wird die Ähnlichkeit zu "Pikmin" deutlich: Auch in "Little King's Story" werft Ihr das Gefolge in Richtung eines bestimmten Ziels. Doch ganz so ungestüm solltet Ihr mit den Einwohnern nicht umspringen. Zum einen ist das Gefolge anfangs auf nur fünf Mann begrenzt (was sich im Laufe des Abenteuers steigert), zum anderen gibt es für jeden Zweck (Kämpfe, Ausgrabungen oder Bauarbeiten) spezielle Einheiten.

Special Forces

Um Spezialfähigkeiten zu ergattern, braucht Ihr die entsprechenden Gebäude, die Ihr für viel Geld errichtet. Werft Ihr einen Bürger in ein Wachhaus, wird dieser zum Knappen ausgebildet und erhält bessere Kampfwerte. Ebenso errichtet Ihr Jägerhütten für neue Bogenschützen sowie Bauernhöfe, damit Bauern mehr Löcher graben können. Mit einem Marktplatz holt Ihr Euch über die Petitionskiste täglich Meinungen, Ratschläge oder sogar Fanpost der Bürger ein. Daneben errichtet Ihr Wohnhäuser, damit die Bevölkerung wächst.

Bei diesem Wachstum erreicht Ihr schnell die Grenzen Eures Gebiets. Spätestens jetzt macht sich die ausgebildete Gefolgschaft bezahlt. Denn allerlei Bedrohungen blockieren die Wege. Wie in "Pikmin" werft Ihr taktisch klug Eure Kämpfer auf den Feind oder Bossgegner wie die untote Kuh oder die Riesenkröte. Erschlossene Gebiete fügen sich an Euer Königreich. Auch hier dürfen Gebäude und Erweiterungen gebaut werden. Natürlich verlaufende Grenzen behindern Euch: Flüsse überquert Ihr nur mit Brücken, die von Handwerkern errichtet werden. Das benachbarte Volk der schwarzen Teufel schränkt Eure Expansionsgelüste weiter ein.

Seid Ihr auf Entdeckungstour unterwegs, benötigt Ihr ein möglichst vielschichtiges Gefolge, um alle anfallenden Aufgaben zu meistern. Aber hier haben die Entwickler mitgedacht: Mittels Steuerkreuz sortiert Ihr Eure Untertanen, um sie im Notfall gleich wurfbereit zu haben. Allerdings müsst Ihr aufpassen, denn Lebensenergie steht für Euch und Eure Untertanen nur begrenzt zur Verfügung. Per B-Knopf pfeift Ihr zum Rückzug und brecht angefangene Aufgaben ab. Ruht Euch im Königspalast aus, um Euch zu regenerieren und am nächsten Tag Euer Glück zu versuchen. Daneben solltet Ihr immer ein Auge auf Euer Reich und dessen Versorgung werfen. *ts*



Wii Brav sortiert sich das Gefolge hinter dem König. Dieser befiehlt gerade die Umschulung eines Soldaten zum Handwerker.



Wii Die Ähnlichkeit zu "Pikmin" wird gerade bei Bosskämpfen und Details wie der kreisförmigen Lebensanzeige deutlich.



Wii An jeder Ecke lauern Sackgassen. Gut, wenn Ihr Spezialisten dabei habt, die wie hier eine Brücke bauen können.



"GUT"

Thomas Stuchlik

Unter dem putzigen Grafikkleid vermutet man eher einen "MySims"-Klon als ein aufwändiges Taktik-Spektakel. Erst auf den zweiten Blick offenbart sich die abwechslungsreiche und clevere Mischung verschiedener Genres. So stehen Aufbauarbeiten ebenso wie taktische Kämpfe an: Das Spiel erzieht Euch dabei zum sorgsamen Umgang mit den Untergebenen (die alle Namen besitzen). Motivierend: In der bunten Welt gibt es viel zu tun. Mal seid Ihr mit Grenzscharmützeln oder dem Erforschen der Areale beschäftigt, mal mit Budgetplanung (was baue ich als Nächstes?). Die charmante Mittelalterkulisse täuscht aber nicht über lange Laufwege sowie strikt vorgegebene Bauorte hinweg. Auch langatmige Dialoge nerven mit der Zeit. Zudem steuern sich die offensichtlichen Vorbilder wie "Pikmin" schlicht besser.

Entwickler	**Marvelous, Japan**
Hersteller	**Eidos**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 1 Spieler, Sprache: Gebrabbel , Text: deutsch**

- » gelungene Kombination verschiedener Genre-Elemente
- » kindgerechte Optik
- » verschiedene Tageszeiten
- » Bewegungserkennung wird nicht genutzt

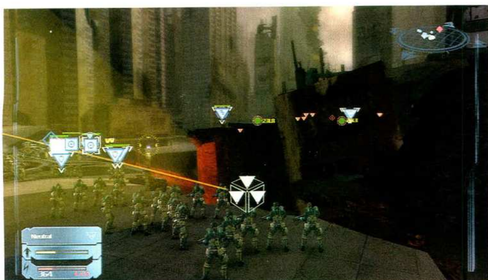
SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**80**
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **"Pikmin" trifft "Animal Crossing" trifft "Sim City": Im putzigen Genremix baut, kämpft und taktiert Ihr um Euer Wusel-Königreich.**

Stormrise

PS3 **360** Strategie 16



360 Grundsatz-Problem Steuerung: Schon bei wenigen Einheiten verklumpen die Icons zu einem Haufen (links). Gezieltes Anvisieren verkommt zur Glückssache.

Wenn eine Testversion eines Spiels erst in der Redaktion eintrudelt, wenn das fertige Produkt bereits im Laden steht, dann ist meist etwas faul. Aktuelles Beispiel: Segas "Stormrise" missachtet die Tugenden des Strategiegenres – Übersicht und schnelle Kontrolle.

Augenfälligster Unterschied zu Genrekollegen: Ihr begleitet Eure Truppen via Verfolger-Ansicht. Es mutet anfangs wie ein Actionspiel an, wenn Ihr einen Mech durch atmosphärische Endzeit-Kulissen stapfen lasst, allerdings beschränkt sich Euer Aktionsradius auf das Verschieben von Einheiten – Schießen und Spezialangriffe werden automatisch ausgeführt. Die für ein Strategiespiel ungewöhnliche Perspektive verlangt eine ebenso frische Steuerung: Mit dem rechten Knüppel aktiviert Ihr einen Radarstrahl, mit dem Ihr von Einheit zu Einheit springt. Nichtsichtbare Trupps werden als Icon angezeigt. Dumm nur, wenn sich nach kürzester Zeit so viele Icons auf dem Bildschirm tummeln, dass ein unübersichtlicher Haufen entsteht. Gezieltes Anvisieren wird unmöglich und schlimmer noch: Die Strategie-Konkurrenz steuert sich auf herkömmliche Weise erheblich schneller. So radarstrahlt Ihr im Gefechtseifer auf gut Glück, um Truppenverbände optimal zu verschieben. Das Soldaten-Gewusel wird dadurch verstärkt, dass lediglich drei Einheiten zu einer Gruppe zusammengefasst werden können. Die KI-Aussetzer passen ins Bild: Feinde folgen beispielsweise einer bestimmten Laufroute und rennen ohne Gegenwehr in unser Mündungsfeuer.

Dabei hat "Stormrise" durchaus gute Ansätze: Die Schlachtfelder mit ihren Höhenunterschieden erlauben spannende Versteckspiele und der Kampf um aufrüstbare Knotenpunkte, an denen Ihr frische Truppen ausbildet, führt gerade im Multiplayer-Modus zu fordernden Partien. Dass nur zwei Fraktionen zur Wahl stehen, ist storybedingt: Nach einer Klimakatastrophe kämpfen die technologisch überlegenen Echelon gegen die mutierten Sai in 15 Kampagnen-Missionen. Schnell verschwimmen die Grenzen zwischen Gut und Böse – das Einbinden von typischen Charakteren wie dem unter Amnesie leidenden Held oder dem Draufgänger soll Story-Tiefe vermitteln, wirkt wegen der schwachen Synchronisation aber aufgesetzt. *pu*



"LAHM"

Philip Ulc

Idee gut, Ausführung unglücklich: Nichts spricht gegen Innovation, aber wenn dabei eine verkorkste Steuerung herauskommt, dann bleibe ich konservativ und spiele weiter "Halo Wars" und "Command & Conquer" – denn Glück und Zufall spielen hier keine Rolle. Das Geschehen entbehrt in Segas "Stormrise" nahezu jeglicher Übersicht, schnell ist Frust Euer Begleiter. Allein für die ersten beiden Missionen habe ich Stunden gebraucht, weil ich strategisch vorgehen wollte – bis ich merkte, dass es vollkommen ausreicht, den Gegner mit purer Masse zu überrennen.

Entwickler	**Creative Assembly, Australien**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » 15 Missionen, 2 Fraktionen
- » Steuerung via Icons unübersichtlich
- » unbrauchbare Karte
- » atmosphärische SciFi-Schlachtfelder
- » viele Einstellungen im Multiplayer-Modus

SPIELSPASS 32

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Frustige Echtzeitstrategie mit akuten Übersichtsproblemen und missglückter Steuerung.**

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

PS3 360 Action-Adventure 



PS3 Kaum hat Riddick seine berühmten Klingen gefunden, haben die hirnlosen Drohnen nichts mehr zu lachen. Die Nahkampfmoves sind hart und direkt und dienen als willkommene Belohnung für beharrliche Schleicher.



"SUPER"

Michael Herde

Ich kam erst jetzt, fünf Jahre nach dem Original, in den Genuss von "Butcher Bay" und bin begeistert! Riddick ist ein cooler Hund und sein Spiel wirkt heute noch in manchen Punkten frischer als die Action-Konkurrenz. In Sachen Komplexität hat Solid Snake zwar die Nase vorn, doch die düster-brutale Mischung aus Dialogen, Stealth und Action fesselt ans Pad. Die "Dark Athena"-Episode spielt sich dank zusätzlicher Elemente wie den Drohnen angenehm anders, bietet aber ansonsten nichts Neues. Die Story ist lahm, die Gegner stereotyp, dafür entschädigt die frische SCAR Gun, mit der ich fernzündbare Granaten verschieße. Als Gesamtpaket ist das Spiel eine Wucht – da sieht man gerne über den schwächeren zweiten Teil und kleine Ungereimtheiten hinweg: Hin und wieder irrte ich umher, weil ich nicht wusste, wo es weitergeht. Eine brauchbare Karte fehlt leider.

Weil es nicht gelang, den Xbox-Hit "The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay" auf der Xbox 360 spielbar zu machen, plante Entwickler Starbreeze ("The Darkness") ein Next-Gen-Remake; nicht zuletzt, um das düstere Vin-Diesel-Abenteuer einer größeren Zielgruppe zugänglich zu machen. Ursprünglich sollte die "Butcher Bay"-Episode nur um ein Bonuskapitel erweitert werden, doch dann versank das Projekt mit der Fusion von Publisher Vivendi und Activision in der Versenkung. Kürzlich tauchte es in den Releaselisten von Atari wieder auf und versprach noch mehr Umfang: Aus dem zusätzlichen Kapitel ist eine eigenständige Episode geworden, die den Vorgänger zwar nicht in den Schatten stellt, ihm aber auch keine Schande bereitet. Zudem findet sich auf dem Silberling erstmals auch ein Mehrspieler-Modus.

Richard B. Riddick

Die beiden Episoden "Escape from Butcher Bay" und "Assault on Dark Athena" knüpfen inhaltlich direkt aneinander an. Am Ende der zweiten Episode, die von Beginn an im Startmenü wählbar ist, findet sich jedoch kein Bezug zu den beiden chronologisch später angesiedelten Kinofilmen "Pitch Black" und "Riddick: Chroniken eines Kriegers". "Butcher Bay" führt Vin Diesel in seiner Paraderolle als wortkarger Mörder in eines der gefährlichsten Hochsicherheitsgefängnisse. Kopfgeldjäger Johns hat den kahlrasierten Killer gefasst und liefert ihn dem Gefängnisleiter Hoxie aus. In den folgenden Spielstunden begleitet Ihr Riddicks Flucht fast durchweg aus der Ego-Perspektive, nur beim Klettern und Heilen wechselt die Perspektive und wir werfen einen Blick auf das aufpolierte, dennoch etwas karge Charaktermodell von Vin Diesel, der seinem Alter Ego auch die Stimme leiht. Mangels deutscher Sprachausgabe aktiviert Ihr Untertitel, die auch auf Standardfernsehern gut lesbar sind.

Schnelle Spieler flüchten aus Butcher Bay in gut sechs Stunden, wer die zahlreichen Nebenaufgaben erledigen möchte, verbringt deutlich mehr Zeit in den verschiedenen Bereichen des Knastkomplexes. Ehe Riddick seine Fluchtversuche startet, verschafft er sich unter den Mithäftlingen Respekt, indem er für sie verschiedenste Dinge organisiert, sich in Konflikte einmischt oder unliebsame Tyrannen ausschaltet. So besorgt Ihr eine Liste mit Spitzeln oder tragt vor den Augen der Wachen Duelle auf Leben und Tod aus. All das erinnert in seinem Aufbau häufig an die Nebenmissionen in "The Darkness", ist hier aber stimmiger integriert.

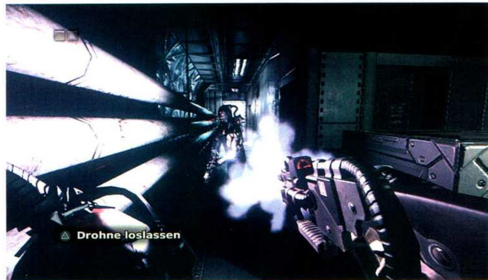
Flucht aus Butcher Bay

Schleichen und unbemerktes Vorgehen stehen auf dem Weg in die Freiheit im Mittelpunkt, immerhin sind alle Schusswaffen genetisch gesichert. Zurückgelassene Waffen besiegter Gegner verpassen Riddick einen schmerzhaften Stromschlag, erst nach der Hälfte der Spielzeit dürft Ihr die Wummen nutzen. Meist haltet Ihr Euch unbemerkt im Schatten auf; duckt Ihr Euch zusätzlich, färbt sich der Bildschirm blau und Riddick ist nicht mehr zu sehen. Mit gedrückter Schultertaste lehnt Ihr Euch um Ecken und bleibt unsichtbar, obwohl Ihr eigentlich gesehen werden müsstet. Das ist zwar unlogisch, aber spielerisch praktisch und sinnvoll. Denn obwohl die Gegner nie überraschend clever agieren, machen sie Euch das Leben doch häufig schwer. Erblicken sie den Schein Eurer Taschenlampe oder hören sie Geräusche, sehen



360 An Bord des Mechs geht es in "Escape from Butcher Bay" derb zur Sache. In den kurzen Passagen dreht sich alles um maximale Zerstörung. Von allen Seiten stellen sich Euch zahlreiche Gegner in den Weg.


PS3 Wenn Riddick sich duckt, färbt sich das Bild blau und die Drohne sieht ihn nicht.



PS3 Nutzt Ihr die Waffe der Drohne, könnt Ihr Euch lediglich rückwärts bewegen.


PS3 Beim Klettern seht Ihr Riddick, Gegner, die unter ihm sind, tun es nicht.



360 Die Entwickler stehen auf Unschärfefilter (Riddick) und gut lesbare Untertitel.

sie regelmäßig nach. Oft ergibt sich dadurch eine Möglichkeit, mit einem der verschiedenen Nahkampfmanöver zuzuschlagen: Riddick kann seine Gegner hinterrücks lautlos ausschalten oder mit Messern, Schraubendrehern und seinen Fäusten den Garaus machen. Da es im Spiel meist recht dunkel zugeht, fällt die teils derbe Gewalt der Finisher kaum auf und fügt sich ins düstere Gesamtbild ein.

Besser als der offene Kampf gegen mehrere Wachen ist in der Regel die Flucht durch Lüftungsschächte oder der schnelle Wechsel zwischen den Schatten, um dann aus der Finsternis heraus gezielt anzugreifen. Besonderes Lob gebührt hier dem intelligenten Leveldesign, das trotz des wiederholten Backtrackings nie langweilt und bis zum Ende genauso überrascht wie die stimmungsvoll erzählte Geschichte. Die erste der beiden Episoden macht es Euch dank pointierter Dialoge und cooler Charaktere leicht, in Riddicks Welt abzutauchen. Im Verlauf der Story erfahren wir sogar, woher Riddicks Fähigkeit stammt, im Dunkeln zu sehen. Fortan habt Ihr auch in den finstersten Winkeln den Durchblick, wechselt Ihr jedoch ins Licht, seid Ihr blind. Setzt also via Steuerkreuz die Sonnenbrille wieder auf.

Angriff auf Dark Athena

"Escape from Butcher Bay" ist der Höhepunkt bisheriger Film-Spiele, die neue Episode "Assault on Dark Athena" fällt im Vergleich dazu ab, wenn auch nur ein wenig. Die Grafik ist zwar durchweg einen Tick besser als im Remake, doch der Spielverlauf gestaltet sich simpler und die Story deutlich schwächer. Nach seiner Flucht aus dem Gefängnis fällt Riddick Söldnern in die Hände, die auf ihrem Raumschiff, der titelgebenden Dark Athena, Menschen in hirnlose Kampfdrohnen verwandeln. Das genügt weder für eine vernünftige Story, noch rechtfertigt es die schwache KI. Manche Widersacher vergessen allzu schnell, dass sie mich eben noch mit ihrer Taschenlampe erspäht und aufs Korn genommen haben, andere rennen vereinzelt sinnlos umher.

Wo Ihr im "Butcher Bay"-Remake neuerdings auch an Bord eines Mechs Platz nehmt, da steuert Riddick im Sequel wiederholt Drohnen. Spielerisch ist das in beiden Fällen weniger beeindruckend als die coole Inszenierung und gelungene Einbettung in das Leveldesign. Ebenfalls gelungen sind kleine Rätseleinlagen: Um an einer Stelle in einen anderen Raum zu gelangen, müsst Ihr eine Drohne erledigen, sie durch einen Schacht zerren und mit ihrer Waffe auf die Glasscheiben der Tür schießen. Derartige Einfälle trösten über den fehlenden Mut zu Neuem hinweg, denn großteils wirkt "Dark Athena" wie eine – wenn auch ordentliche – Kopie des fünf Jahre alten Vorgängers mit erhöhtem Balleranteil.

Pitch Black

Auf 15 Karten finden erstmals auch Online-Gefechte im Riddick-Universum statt. Neben typischen Deathmatch-Varianten sticht vor allem der 'Pitch Black'-Modus hervor: Ein Spieler ist Riddick, alle anderen haben Waffen mit Lampen. Je schwächer die Wumme, desto mehr Licht habt Ihr. Riddick versucht, möglichst viele Gegner auszuschalten; wer ihn besiegt, übernimmt seine Rolle. Wie viel Spaß das tatsächlich macht, werden wir erst nach Erscheinen des Spiels feststellen. Aus diesem Grund reichen wir die Wertung in der nächsten Ausgabe nach. *mh*

Entwickler	**Starbreeze, Schweden**
Hersteller	**Atari**
Termin	**im Handel**
Preis	**55 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » schaltet zahlreiche Artworks frei
- » Vin Diesel spricht sich selbst
- » zwei Spiele auf einer Disk
- » inklusive Mehrspieler-Modus
- » **PS3 vs. 360:** schönere Unschärfe auf PS3

SPIELSPASS **83**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Diesel-Power: ein fantastisches Remake, eine "nur" gute Fortsetzung und ein pfiffiger Online-Part für Schleich-Action-Fans.**




Xbox / 360 2004 war das Original grafisch Referenzklasse (links). Für das Remake (rechts) wurde die Grafik zwar deutlich aufpoliert, im Vergleich mit anderen aktuellen Titeln muss sich der neue Riddick allerdings geschlagen geben.

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time

Wii DS Action-Rollenspiel 6


DS Auf der überschaubaren Weltkarte geht es schnurstracks in die Dungeons.


DS Beim Vierspieler-Clinch mit mehreren, teils beachtlich großen Monstern lässt die Spielgeschwindigkeit schon mal nach.

Der dritte Eintrag in der "Final Fantasy Crystal Chronicles"-Reihe besinnt sich auf das alte Connectivity-Credo des GameCube-Erstlings. Per Pollux-Engine entwickelt, läuft das hüpf- und rätsellastige "Echoes of Time" sowohl auf DS wie Wii und erlaubt plattformübergreifende Mehrspieler-Partien. Ansonsten wurde das aus "Ring of Fates" bekannte Spielprinzip stellenweise überarbeitet und verbessert.

Virtueller Herdentrieb

Nach wie vor wählt Ihr bei Spielbeginn einen Helden aus vier Rassen mit unterschiedlichen Stärken. Besonders kräftig, schnell, magisch oder sprungbegabt, verlasst Ihr alsbald Euer heimatliches Walddorf und sucht in der bösen weiten Welt nach einem Heilmittel für ein an Kristallgrippe erkranktes Mädel. Nachdem Ihr Euch in der Stadt mit Namen 'Stadt' bis zu drei KI-Mitstreiter eingeladen habt, geht es in die Dungeons. In schimmligen Kanälen, sturmumtosten Gipfelhöhen oder zauberhaften Bibliotheken verhaut Ihr mit einfachen Combos knallbunte Ungeheuer, wirkt per Stylus auswählbare Magie oder arbeitet Euch durch nicht immer optimal funktionierende Sprungpassagen. Schalter- oder Schieberätsel und die massigen Bossgegner erledigt Ihr am besten im Teamwork, wobei die bereits beim Vorgänger kritisierte KI nach wie vor Zicken macht. Beispiel: Ihr wollt einen Charakter auf einer schwebenden Plattform postieren und diese mit einer anderen Figur nach oben bewegen. Dann habt Ihr am meisten damit zu kämpfen, den Aufzugfahrer so zu positionieren, dass er nicht sofort seinen Posten verlässt, weil er unter KI-Kontrolle wie ein Schaf hinter seinem manuell gesteuerten Kollegen hertapst. Einen richtig guten Dungeontrip habt Ihr demnach nur, wenn Ihr online oder lokal mit menschlichen Mitspielern auf Abenteuerfahrt geht.

Hier kommt die nahtlose Verknüpfung der beiden Plattformen ins Spiel, die sich rein konzeptionell nach einer richtig guten Idee anhört. DS-Spieler besuchen sich gegenseitig in diversen Koop- oder Versus-Missionen, Besitzer der Wii-Version dürfen lediglich andere Spieler einladen. Wii-Spieler werden möglicherweise aber gar nicht bis zum Multiplayer-Part kommen, weil sie vor lauter Ärger, nicht die preiswertere DS-Version gekauft zu haben, ihre Disc auffressen. Um das ganz deutlich zu schreiben: "Echoes of Time" sieht auf dem DS prächtig aus und spielt sich ordentlich. Die Wii-Version ist ein 1:1-Port der DS-Version, verfügt nicht einmal über einen Vollbild-Modus und pervertiert die intuitive Stylus-Steuerung des DS-Menübildschirms zum ineffektiven Remote-Gefuchtel. Dass Ihr Euren Spielfiguren Masken mit Mii-Konterfei verpassen könnt, rettet als Wii-exklusives Trostpflaster diese Konvertierungs-Katastrophe nicht einmal ansatzweise. *mw*


Wii Im Koop-Duell gegen den Wald-Boss wird klar: Die Wii-Fassung ist unterlegen.



Max Wildgruber

"GEHT SO"

Ich stelle mir das so vor: Square Enix gibt ein Action-RPG in Auftrag, das hauptsächlich für mehrere DS-Spieler gedacht ist, die sich in bester "Zelda: Four Swords"-Tradition zum gemeinsamen Monster schlachten, Rätsel lösen und Dungeon wandern treffen. Der Solo-Modus wird mit einer für DS-Verhältnisse toll präsentierten Story inklusive Sprachausgabe gepimpt, dient aber eigentlich nur dazu, den eigenen Helden mit unzähligen aufrüstbaren Waffen und wehrhaften Klamotten, die sogar am Charaktermodell sichtbar sind, aufzumotzen. Weil der Fokus auf dem Multiplayer-Part liegt, braucht es keine eigenständig agierenden Computer-Kameraden. Nun gut. Falls Ihr ein hübsches Action-RPG für DS sucht und eher selten auf Solo-Pfaden wandelt, kann ich Euch "Echoes of Time" dann auch empfehlen. Von der Wii-Portierung rate ich allerdings ab.

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro (Wii), 40 Euro (DS)**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- bis zu 4 sprungfreudige Abenteurer gleichzeitig in hübschen Rätsel-Labyrinthen
- Rüstzeug und Waffen am Modell sichtbar
- **DS vs. Wii:** Frech: Die Wii-Version ist eine simple Portierung des DS-Spiels.

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	Wii
Multiplayer	6 von 10	**55**
Grafik	2 von 10	
Sound	7 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	8 von 10	**76**
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Auf dem DS empfehlenswerter Dungeon-Hack mit soliden Rätseln, beschränkter KI und viel Potenzial für Multiplayer-Spaß.**

Phantasy Star Portable

PSP Action-Rollenspiel 



Thomas Nickel

"GUT"

Zu meiner Überraschung ist "Phantasy Star" die Portierung richtig gut bekommen. Die fast unverändert von der PS2 übernommene Grafik macht sich auf dem kleineren Display eines Handhelds ordentlich. Ohne den nervigen Heimkonsolen-Helden Ethan Waber und die ewigen Gewaltmärsche durch die Basis konzentriert sich "Phantasy Star Portable" auf das wesentliche: Monster verdreschen, den Charakter aufleveln und ordentlich Beute einsacken. Das macht im Solo-Modus bereits tüchtig Laune - mit menschlichen Mitspielern schließlich läuft die Dungeonhatz zur Hochform auf.

"Phantasy Star Universe" sollte vor knapp drei Jahren die Tugenden des Dreamcast-Kulthits "Phantasy Star Online" mit den Stärken eines klassischen RPGs verbinden. Ganz geklappt hat das nicht – zu viele seltsame Design-Entscheidungen verhinderten, dass der famose Spielspaß des Originals aufkam. Jetzt rudert die PSP-Fassung etwas zurück. Auch wenn die grundliegende "PSU"-Spielbarkeit übernommen wurde, hat Sega auf einen fest definierten Helden verzichtet und lässt Euch gleich zu Beginn Eure Figur aus vier Rassen, vier Berufen und zahllosen flexiblen Faktoren zusammenbasteln.

Wo ehemals lange Märsche durch die ausladende Raumstation Eure Nerven stressten, könnt Ihr dies nun über Menüs abwickeln – schnell stürzt Ihr Euch in die Missionen: Durchkämmt in gewohnter Manier weitläufige Szenarien und vermöbelt im Team mit KI-Kumpanen oder menschlichen Mitspielern jede Menge Monster; stets in der Hoffnung, dass die geschlagenen Unholde einen besonders wertvollen oder seltenen Gegenstand fallen lassen.

Grafik und Musik stammen fast komplett aus "Phantasy Star Universe" und dem Add-on "Ambition of the Illuminus", als Ausgleich erhaltet Ihr eine neue Geschichte (die nach den Konsolenfassungen angesiedelt ist) und selbstverständlich eine ordentliche Menge neuer Gegenstände und Waffen zum Entdecken und Sammeln.

Einen Online-Modus bietet "Phantasy Star Portable" nicht, dafür könnt Ihr mit anderen PSP-Spielern per Wireless-Verbindung Kontakt aufnehmen und gemeinsam ins Abenteuer ziehen. *tn*



PSP Die Geschichte wird mit vielen Dialogen erzählt, der Look der Charaktere ist typisch japanisch.



PSP Siegfried lässt grüßen: Mit dem Breitschwert trefft ihr gleich mehrere Gegner auf einen Streich.

Entwickler	**Alfa System, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- bessere Bedienung als die große Konsolenfassung
- keine vorgefertigte Hauptfigur
- kein Online-Modus, Mehrspieler-Partien nur lokal spielbar

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**75**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Auch ohne Online-Modus macht das portable "Phantasy Star" eine bessere Figur als sein stationärer Bruder.**

Disgaea DS

M! HIT

DS Strategie 

Unterweltprinz Laharl und seine Freundin erobern den Thron der Dämonenwelt in zwei alternativen Handlungen: Helden und Monster ziehen abwechselnd durch die in Quadrate unterteilten Schauplätze. Auf DS nutzt Ihr die neuen Geocubes, tauscht Items per WiFi, studiert diverse Datenbanken und schmunzelt über die neuen Dialoge mit Pinguin Prinny. *oe*



Oliver Ehrle

"SUPER"

"Disgaea DS" ist ein wuchtiger Strategieschinken mit massig Missionen, knautschigen Charakteren und viel taktischer Abwechslung - dieses Modul kann über hundert Stunden begeistern! Die Schrumpfkur schadet nicht, schließlich haben es auch einige der witzigen Dialoge aufs Modul geschafft. Veteranen der Serie wird allerdings zu wenig Neues geboten.



DS Oben verschafft die Karte Überblick.

Entwickler	**Nippon Ichi, Japan**
Hersteller	**Koch Media**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **2 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- komplexe Taktik in unzähligen Missionen
- mehr Übersicht dank Dualscreen

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**86**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Übersichtliche Neuauflage der genialen PS2-Schlacht, die alle Erweiterungen der PSP-Variante enthält.**

Battlestations Pacific

360 Strategie 12

Der Pazifik im Zweiten Weltkrieg: Die Militärmächte Japan und USA kämpfen um die Vorherrschaft auf dem Meer. Zwei Jahre nach dem Erstling "Battlestations: Midway" bringen die ungarischen Eidos-Entwickler den erneut Xbox-360-exklusiven Nachfolger, der nach demselben Muster gestrickt ist. Diesmal absolviert Ihr wahlweise zwei Kampagnen, um Seeschlachten nach historischem Vorbild in Pearl Harbor, Guadalcanal oder Australien zu gewinnen. Wie beim Vorgänger stehen Euch nach und nach immer mehr Einheiten zur Verfügung, an deren Steuer Ihr Euch jederzeit setzen dürft. Mit Jägern holt Ihr feindliche Flieger vom Himmel – mit Bombern versenkt Ihr gegnerische Schiffe. Hier ist gutes Timing gefragt: Freifallende Bomben oder Torpedos erfordern korrekte Anflüge. Daneben schwingt Ihr Euch auf die Brücke von Schlachtschiffen, Kreuzern und später auch Flugzeugträgern. Mit Letzteren schickt Ihr mittels überarbeitetem Interface neue Flugzeuge in die Schlacht. Unauffälliger agieren U-Boote, die erst bei Angriffen für den Gegner sichtbar werden. Gerade bei Nacht und Regen ist zudem die Sicht eingeschränkt – selbst mit dem Fernglas könnt Ihr Gegner kaum ausmachen. Deshalb kommt wieder die taktische Karte zum Einsatz: In drei Zoom-Modi habt Ihr Überblick über die aktuelle Lage und vom Radar erfasste Gegner – hier befehligt Ihr Eure Einheiten auf Knopfdruck zum nächsten Ziel. Neu ist das Einnehmen und Versorgen von Inseln samt taktischen Einrichtungen. Eine weitere Stärke bildet der Online-Modus: Zu acht dürft Ihr Euch in Teams oder einzeln beharken. Fünf Spielarten stehen geselligen Zockern dabei zur Verfügung. *ts*



Thomas Stuchlik

"GUT"

Das taktische Konzept geht abermals auf: Das strategische Platzieren der Einheiten auf der Karte sowie die Möglichkeit, jederzeit ins Geschehen zu springen, macht auch Taktikmuffel zu Seegenerälen. Die überzeugende Optik samt realistischer Wasseroberfläche wird passend von zeitgemäßen Zwischensequenzen abgerundet. Trotz Detailverbesserung spielt sich "Pacific" wie der Vorgänger. So verwirren noch immer die wechselnden Steuerungsschemata der verschiedenen Kampfstationen. Taktik-Fans und Kenner des Vorgängers liegen hier dennoch richtig.



360 An Bord der Kriegsschiffe seht Ihr Euch frei um oder lugt durchs Fernglas, um die Geschütze exakt auf die Maschine oder die Geschütze des Gegners zu richten.

Entwickler	**Eidos, Ungarn**
Hersteller	**Eidos**
Termin	**Mai**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- Pazifik-Schlachten im Zweiten Weltkrieg
- Schiffe, U-Boote und Flugzeuge steuerbar
- Kriegsparteien USA und Japan wählbar
- 28 Missionen
- taktische Karte für Planungen in Echtzeit

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**82**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Eidos' Seeschlachten bringen dank durchdachtem Steuerungskonzept auch in der zweiten Auflage viel Taktikspaß.**

Geheimakte 2: Puritas Cordis

Wii **DS** Adventure 6

Rätselrussin Nina muss sich von ihrem Tunguska-Trip erholen. Ex-Freund Max wird nach Indonesien abgeschoben und eine Kreuzfahrt nach Portugal soll Entspannung bringen. Pfeifendeckel. Ein geheimnisvolles Pergament, ein vertauschter Koffer und der Fernsehauftritt einer Weltuntergangssekte genügen und schon stopft sich Fräulein Kalenkow ihre dralle Jeans wieder mit allerlei skurrilen Rätsel-Zutaten voll. Mit dem Analog-Stick respektive per Stylus schickt Ihr die rothaarige Heldin der "Geheimakte"-Serie und später auch ihren Kollegen Max und dessen Partnerin Sam (!) durch Kopfnuss-Parcours auf hoher See, in der Pariser Metro oder dem unvermeidlichen Schloss. Während die Story uninspiriert auf Dan Browns Pfaden wandelt und die witzigen Dialoge des Vorgängers – von Genre-Insiderwitzen und Monty-Python-Anspielungen einmal abgesehen – merklich an Esprit eingebüßt haben, bewegen sich die Gegenstands- und Logikrätsel bis auf wenige Ausnahmen auf vernünftigem Niveau. Lediglich eine dröge Stein-Schnitzeljagd durch Paris nervt ob ihres aufgeblähten Umfangs. Im Unterschied zur PC-Version löst Ihr manche Rätsel auch durch Mikrospiele, so putzt Ihr ein dreckiges Fenster per Remote-Wischer oder Stylus-Schrubber sauber. Die optische Präsentation wirkt etwas aufwändiger als beim Vorgänger. Es gibt mehr Zwischensequenzen und auf dem Wii dynamische Zooms, allerdings wirken manche 3D-Objekte unschön in die detaillierten Hintergrundbilder eingeklebt. Leider kann die Animationskunst der deutschen Entwickler auch nicht immer das internationale Niveau halten, so wirkt Ninas langsame Laufanimation ausgesprochen hölzern. Letztendlich solides Rätselfutter für Verschwörungstheoretiker mit reinem Herzen. *mw*



Max Wildgruber

"GEHT SO"

Die Entwickler drehen genau an den falschen Rädchen. Statt eines atmosphärisch-augenzwinkernden Mystery-Thrillers mit beknackten Rätseln bekomme ich als Fortsetzung eine beknackte Weltuntergangsstory mit soliden Rätseln, die das aparte osteuropäische Flair des Vorgängers gegen einen vorhersehbaren "Da Vinci Code"-Abklatsch tauscht. Insgesamt finde ich "Geheimakte 2: Puritas Cordis" einfach nicht so witzig und liebevoll gemacht wie den Vorgänger. Vielleicht hätten sich Animation Arts und Fusionsphere ein bißchen mehr Zeit lassen sollen?



Wii Der Wellness-Dampfer Calypso wurde nach dem Zaubermeister aus "Simon the Sorcerer" benannt und bringt Nina in ein Abenteuer von apokalyptischen Ausmaßen.

Entwickler	**Animation Arts/Fusionsphere, D**
Hersteller	**Deep Silver**
Termin	**8. Mai**
Preis	**45 Euro (Wii), 40 Euro (DS)**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- Wii exklusive Remote-Aktionen
- mehr Zwischensequenzen als im Vorgänger und dynamische Zooms bei Dialogen
- **Wii vs. DS:** Die DS-Version spart sich große Teile der Sprachausgabe, ansonsten 1:1

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	–	**73**
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	–	**73**
Grafik	7 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Fortsetzung des deutschen Mystery-Adventures mit weniger Humor, dafür aber holpriger Story und durchwachsenen Rätseln.**

Leisure Suit Larry: Box Office Bust

360 PS3 Action-Adventure 

Die nach dem Activision-Blizzard-Zusammenschluss übrig gebliebenen Restemasse enthielt einen ruhmreichen Namen, der lange keine neue Heimat fand, bis sich letztlich Codemasters erbarmte. Jetzt ist "Leisure Suit Larry: Box Office Bust" da – aber wäre es doch besser im Daten-Nirwana geblieben. Diesmal spielt nicht der liebenswerte Loser, den Al Lowe (siehe Interview auf den folgenden Seiten) seinerzeit erfunden hat, die Hauptrolle: Denn Larry ist jetzt Boss eines Filmstudios und heuert seinen unsympathischen Neffen an, um einen Spion aufzuspüren. Ihr schlüpft in die Rolle der Dumpfbacke und marschiert durch die Hallen des Geländes, um verschiedene Aufträge zu erledigen.

Die bewährten Adventure-Parts wanderten in die Tonne. Übrig bleibt ein rundum durchwachsener Sandbox-Vertreter, bei dem fast alles schief läuft: Die Missionen sind langweilig und passen damit zur drögen Optik. Abrupte Kamerawechsel in Gebäuden sorgen für Verwirrung. Regelmäßig müsst Ihr Hüpfpassagen überstehen oder Gegner vermöbeln, was durch die schwammige Steuerung unnötig fummelig und meist frustig wird. Minispiel-Einlagen tauchen selten auf und verblüffen vor allem durch ihre Einfallslosigkeit, wenn Ihr z.B. bei Filmszenen die Perspektiven auswählt. Der schale Humor ist mehr peinlich als lustig, was für die gesamte Story gilt. Nicht zuletzt fehlt die wichtigste Komponente für ein "Leisure Suit Larry": Kein Wunder, dass die USK das Spiel ab 12 Jahren freigibt, denn nackte Brüste findet Ihr hier nicht – was angesichts der schwachen Grafik und der teils gruseligen Polygonmodelle vielleicht ein Segen ist. *us*



"MÜLL"

Ulrich Steppberger

Das hat Larry nicht verdient: Schon der Vorgänger "Magna Cum Laude" war kein Glanzstück, punktete aber wenigstens mit etwas Humor und nackter Haut. Nicht einmal das schafft "Box Office Bust", das sich als fatale Mischung zahlreicher verhunzter Komponenten entpuppt: Steuerung, Grafik, Story, Minispiele – nichts davon geriet auch nur durchschnittlich. Wie so ein Debakel bei den "Worms"-Profis Team 17 entstehen konnte, ist mir schleierhaft. Dieses missratene Sandbox-Abenteuer braucht wirklich niemand.



360 Gruselig: Nicht nur ein Abschnitt rund um eine platte Horrorfilm-Parodie lehrt Larry-Fans das Grauen, auch der Rest des Spiels lässt sie schaudern.

Entwickler	**Team 17, England**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- langweilige Lauf-Aufträge in einem Filmstudio
- banale Minispieleinlagen
- Hüpf- und Prügelsteuerung ungenau
- keine nackten Mädels

SPIELSPASS

Singleplayer	4 von 10	**31**
Multiplayer	–	
Grafik	3 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Gewaltig verpatztes Comeback: Das neue Abenteuer des lüsternen Losers versagt in allen Belangen.**

Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure

DS Jump'n'Run/Denkspiel 

Die Wege von Electronic Arts sind unergründlich: Wieso das quirlige DS-Spiel "Henry Hatsworth" in Deutschland nicht erscheint, kann beim Hersteller keiner so genau erklären. Da hilft für interessierte Spieler nur die Nachfrage beim Fachhändler oder der Eigenimport. Sprachprobleme braucht Ihr nicht zu befürchten – das Modul besitzt deutsche Texte.

Der britische Gentleman-Abenteurer Hatsworth macht sich auf die Suche nach einem legendären Kleidungsstück und hüpft dazu in bester Retro-Manier durch in alle Richtungen scrollende Bitmap-Szenarien. Die sehen etwas altbacken aus und wären für sich alleine gesehen nichts Besonderes, doch hier kommt der Kniff des "Puzzling Adventure" ins Spiel. Auf Eurer Reise verscheucht Ihr Pixelgegner fachgerecht mit dem Schwert. Die sind dann aber nicht erledigt, sondern landen als Klötze in einer parallelen Puzzlewelt, die den unteren Bildschirm belegt. Deren Konstrukte wachsen langsam aber stetig nach oben – erreicht ein Feind die Bildkante, kommt er wesentlich gefährlicher zurück. Deshalb solltet Ihr auf Knopfdruck gelegentlich ins Knobelbild wechseln und dort aktiv werden: Wie bei "Puzzle League" verschiebt Ihr Blöcke seitlich, bis drei gleiche neben- oder übereinander liegen. So macht Ihr verwandelten Feinden endgültig den Garaus oder aktiviert Extras, die Henry bei seinen Hüpfeinlagen unter die Arme greifen oder seine Energie wieder aufpäppeln. Durch das Miteinander dieser beiden Komponenten schlägt das Abenteuer geschickt die Brücke zwischen zwei Genres und sorgt für kurzweilige Unterhaltung. *us*



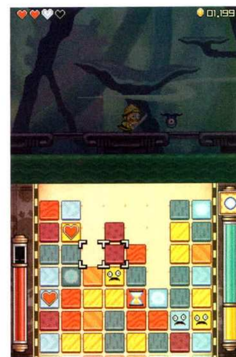
"GUT"

Ulrich Steppberger

Der freundliche Brite hat mich überzeugt: "Henry Hatsworth" schafft es tatsächlich, klassisches Gehüpfe so mit Knobeleien zu verknüpfen, dass eine reizvolle Kombination entsteht. Für sich alleine betrachtet sind beide Hälften nichts Besonderes, in der Summe ergeben sie eine witzige Mischung. Allerdings hätte ich mir eine detaillierte Grafik gewünscht, vor allem die Figuren erinnern stark an 16-Bit-Zeiten. Zudem vermisse ich in späteren Levels etwas mehr Abwechslung. Trotzdem hüpfe und knoble ich gerne ein paar Stunden mit dem Gentleman.



DS Hüpft oben und erledigt die knuffigen Gegner, die dann nach unten wandern…



DS …wo Ihr sie in einer Knobeleinlage an der Rückkehr hindert.

Entwickler	**Electronic Arts, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel (nicht in Deutschland)**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- 5 Welten mit mindestens 5 Levels
- traditionelle 2D-Hüpferei kombiniert mit "Puzzle League"-Blockschieberei
- Wechsel zwischen beiden Spielarten jederzeit möglich

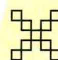
SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**71**
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Ungewöhnliche Mischung aus Jump'n'Run und Denkspiel mit einer guten Portion Retro-Charme.**

Al Lowe

Leisure Suit Larrys Vater spricht mit M! über seine Schöpfung und die Branchen-Frühzeit.



M!: War Dein alter Beruf als Lehrer der Grund, dass Du zunächst Lernspiele wie "Donald Duck's Playground" programmiert hast?

Al Lowe: Absolut. Da ich einen Abschluss in Pädagogik und Musik besaß, schien dieser Weg für mich klar – auch weil ich selbst Kinder hatte. Als ich anfing, war mein Sohn etwa fünf Jahre alt. Wir liebten die Sierra-Spiele. Trotz des großen Altersunterschieds kam er mitunter schneller auf die Lösungen bei Rätseln als ich. Ich tippte die Befehle ein, aber er dirigierte uns durchs Spiel. Das waren schöne Vater-Sohn-Erlebnisse.

Warum erschienen Deine Spiele hauptsächlich für Heimcomputer und weniger für Konsolen?

Das lag zum Teil daran, dass wir nur wussten, wie man für Computer programmiert. Außerdem machten wir negative Erfahrungen mit Videospielen: Sierra produzierte einige Spiele für Atari, aber 1982 war das berühmte Jahr der "E.T.-Weihnacht". Das miserable Machwerk wurde in kürzester Zeit erstellt – die Leute ärgerten sich, dass sie Geld dafür ausgegeben hatten und waren von da an zurückhaltender. Die Branche sah sich buchstäblich tonnenweise mit zurückgegebenen Spielen konfrontiert. Das machte Sierra Probleme, viele neu eingestellte Mitarbeiter mussten entlassen werden. Deshalb entschied man sich, nur auf Computerspiele zu setzen – wahrscheinlich letztlich zu lange.

Name:	**Al Lowe**
Alter:	**63**
Position:	**Internet-Humorist**

Softografie (Auszug):
Donald Duck's Playground (1986) – Design & Programmierung
Leisure Suit Larry (1987) – Design & Programmierung
Police Quest (1987) – Programmierung
Kings Quest IV (1988) – Programmierung
Leisure Suit Larry 2 (1988) – Design & Programmierung
Leisure Suit Larry 3 (1989) – Design & Programmierung
Leisure Suit Larry 5 (1991) – Design
Leisure Suit Larry 6 (1994) – Design
Leisure Suit Larry 7 (1996) – Design

»Der Erzähler der Larry-Geschichten hat eine menschliche Vorlage – mich.«


Typisch Larry: Der tollpatschige Möchtegern-Casanova stolpert von einer peinlichen Situation in die nächste.

Welche Konsequenzen hatte der Videospielcrash für Dich?
Ich wurde auch entlassen. Mein Boss Ken Williams rief mich ins Büro und sagte: "Wir haben finanzielle Probleme. Wie wäre es, wenn Du als freier Mitarbeiter für uns arbeitest? Du bekommst einen Vorschuss und später Tantiemen pro verkauftem Spiel. Aus steuerlichen Gründen wäre das für uns besser." Ich rechnete kurz nach und stellte fest, dass sich so mein Einkommen verdoppelte. Ich fragte: "Bin ich gerade entlassen worden?" Ken sagte ja, und ich meinte nur: "Prima, danke!" Das war das Beste, was mir passieren konnte: Nun trug ich ein größeres Risiko, aber ich verdiente mit Bestseller-Spielen auch viel mehr Geld.

Du hast einmal geschrieben, dass Du Shigeru Miyamoto bewunderst – der einzige Mensch, von dem Du ein Autogramm besitzt. Hatten seine Spiele einen großen Einfluss auf Deine Arbeit?
Er half mir, die Dinge in einem anderen Licht zu sehen. Ich werde nie das erste Mal vergessen, als wir Mario spielten. Wir hatten ein Famicom aus Japan; ich weiß gar nicht mehr, wie wir da herangekommen waren. Einer von den Jungs bei Sierra war Elektrotechniker bei der US-Airforce, zuständig für Radarsysteme. Er brachte das Ding dazu, an unserem Fernseher zu laufen. Die Spiele waren klasse. Ich erinnere mich noch, wie ich einmal aus Versehen durch das Titelbild des Spiels lief. Das war kein Bug, man konnte buchstäblich aus dem Kasten ausbrechen.

Wenn die Leute Deinen Namen hören, ist "Leisure Suit Larry" das Erste, was ihnen in den Sinn kommt. Enttäuscht es Dich, dass man mit Dir ständig nur darüber reden möchte und Deine anderen Spiele eher vernachlässigt?
Nein, gar nicht. Ich kann das nachvollziehen. Das war mein größter Erfolg, und in gewisser Weise trägt das Spiel auch viel von meiner Persönlichkeit. In heutigen Spielen fehlt so etwas oft: Sid Meier macht das noch, und Nintendo folgt dem Motto "Ein Mann – eine Vision." Aber die meisten Spiele werden von großen Teams gemacht, das merkt man ihnen auch an.

War es ein Balanceakt, bei all den anzüglichen Witzen und leicht bekleideten Frauen nie Gefahr zu laufen, einen Schritt zu weit zu gehen?
Meine Frau sorgte für die nötige Bodenhaftung. Wenn mir etwas Grenzwertiges einfiel, fragte ich sie. Wenn sie die Nase rümpfte, nahm ich es raus. Wenn sie kicherte, blieb es drin. Davon abgesehen wollte ich nie etwas Pornografisches machen. Dass hätte viele Leute abgeschreckt, aber ich wollte ein breites Publikum erreichen.

So viele Jahre Larry – was ist das Erfolgsgeheimnis?
Darüber habe ich lange nachgedacht. Bei Männern war er beliebt, weil er stets schlechter beim anderen Geschlecht ankam als der dümmste echte Kerl. Frauen mochten ihn, weil sie sich alle schon einmal mit so einem Trottel verabredet hatten. Das ist übrigens etwas, das viele nicht wissen: Meine Spiele waren auch bei Frauen sehr populär. Dabei richteten sich die Spiele nie an sie – ein Blick auf eine Verpackung verrät wohl die Zielgruppe –, trotzdem sprachen und schrieben mich Frauen an und sagten mir, wie sehr sie das Spiel genossen hatten. Das ergab Sinn, denn in allen Teilen haben die Frauen stets die Oberhand.

Gab es einen Punkt, an dem Du von Larry genug hattest?
Ja, am Ende des dritten Teils. Ich war sehr stolz auf den Schluss, weil er einen Bogen zum Anfang der Serie spannte. Ich hielt es für das Finale, denn weder bei Spielen noch Filmen gab es damals mehr Folgen, von Rocky abgesehen. Aber die Verkaufsabteilung sah das anders und meinte, ich müsse noch einen Titel entwickeln – das war ein echtes Problem. Eines Tages traf ich eine alte Kollegin, die mich lange nicht mehr gesehen hatte und fragte, ob ich gerade an "Larry 4" arbeiten würde. Ich sagte scherzend: "Nein, an Teil 5". Da fiel es mir ein: Wer sagte eigentlich, dass ich sie der Reihe nach machen musste? Warum nicht 5 nach 3? In "Larry 5" versteckte ich Querverweise auf ein imaginäres "Larry 4 and the Missing Floppies" und er erinnerte sich stellenweise an Sachen daraus. Es war nur ein einfacher Weg für mich, aus einer Story-Sackgasse herauszukommen, stellte sich aber unerwartet auch als großartige Marketingstrategie heraus.

Gab es eine menschliche Vorlage für Larry?
Nein. Ich zielte auf Übertreibung und Parodie ab, also machte ich ihn viel schlimmer als jeden, den ich kannte. Aber der Erzähler der Geschichten hat eine menschliche Vorlage – mich. Ich brauchte allerdings eine Weile, um das selbst zu erkennen. Ich mochte das Gefühl, dass eine allwissende, göttliche Gegenwart im Spiel ist, das war ungewöhnlich für Adventures.

Selbst nach Deinem Weggang von Sierra bestand Larry in gewisser Weise fort ...
... ja, in gewisser Weise. Es war schon ein wenig schmeichelhaft, dass ihr Larry-Spiel ("Magna Cum Laude" – Anm. d. Redaktion) ohne mich nicht so recht erfolgreich war. Besonders schlecht kam es bei Leuten an, die meine Spiele kannten. Ich schuf diesen Charakter und machte ihn populär, und dann übergaben sie ihn jemand anderem, der günstiger war... das war schon eine schmerzhafte Erfahrung. Es tat gut zu sehen, dass sie das bekamen, wofür sie bezahlt hatten.

Gönnst Du Dir derzeit nur eine Auszeit von Videospielen, oder bist Du offiziell im Ruhestand?
Ich bin im Ruhestand und spiele kaum noch. Es ist schon ironisch: Du steigst in das Geschäft ein, weil Du Spiele magst. Aber dann wird aus dem Spaß schnell Arbeit. Je tiefer ich in die Branche geriet, desto weniger spielte ich noch. Und seit ich wieder raus bin, gab es nur wenige Spiele, die mich wirklich interessierten. "Sam and Max" und "Psychonauts" sind gute Beispiele. Ballerspiele machen mir keinen Spaß, für lange Strategiespiele fehlt mir die Geduld und für Onlinespiele die Zeit. Heute spiele ich am ehesten zwischendurch ein paar Casual Games wie "Bejeweled".

Du besitzt also keine neuen Geräte mehr?
Ich kaufte jahrelang Konsolen wie 3DO, Mega Drive und GameCube. Aber ich habe keine von den aktuellen. Vor ein paar Jahren spielte ich bei einem Publisher ein wenig auf einer PS3 und auf einer Xbox 360. Das war's aber auch schon.

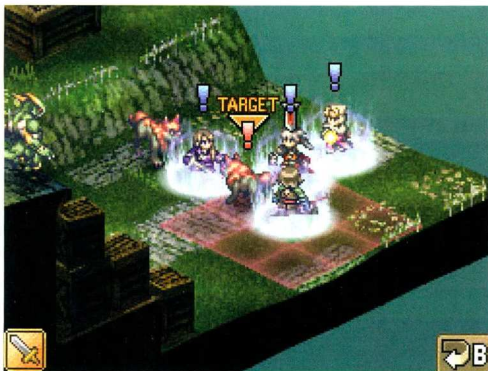
Das Gespräch führte Boris Kretzinger.


Das Salz in der "Larry"-Suppe: Stets waren attraktive Frauen das Ziel der Begierde.

Valkyrie Profile: Covenant of the Plume

DS Strategie 12

Die "Valkyrie Profile"-Serie steht seit ihrer PSone-Premiere für schicksalsschwangere Action-RPGs in einer japanisch verfremdeten Version der germanischen Götter- und Heldensagen. Der DS-Ableger "Covenant of the Plume" bleibt in der Tradition, verschiebt das Genre aber ins Rundentaktik-Fach. Als von den Toten erstandener Krieger Wylfred geht Ihr einen Pakt mit der Unterwelt-Göttin Hel ein und dürft deshalb besonders gemein übers frei rotierbare 3D-Schlachtfeld wüten. Maximal vier Nah-, Fern- oder Magiekämpfer führt Ihr rundenweise in den Krieg und versucht, die etwas grobpixeligen Sprites in möglichst vorteilhaften Formationen durchs Gefecht zu navigieren. Gut aufgestellt fällt es Euch auch leichter, im separaten Action-Kampfbildschirm effektreiche Combos loszulassen. Wer auf Gegner mit leerem Energiebalken weiter einprügelt, sammelt Sünden-Bonuspunkte. Optional dürft Ihr eine heilige Feder benutzen, um Hel einen Mitstreiter zu opfern. Der wird dann zwar für den Rest der Mission superstark, scheidet danach aber dauerhaft aus dem Spiel. *mw*



DS Eine leuchtende Aura deutet besonders effektive Angriffs-Formationen an.

Max Wildgruber "GUT"

Anfangs war ich enttäuscht von den Pixelsprites und dem holprigen Spielflussübergang zwischen Rundentaktik und der von "Valkyrie Profil" bekannten Combo-Action mit Buttongeklopfe. Dann aber begriff ich den perfiden Kniff der Entwickler: Nur wer niemals die verfluchte Feder benutzt und somit die teils unverschämt schweren Missionen ohne göttliche Energiespritze erledigt, sieht den besten Abspann. Ein angenehm unkindisches Rundentaktik-Schlachthaus für Erwachsene.



DS Im Kampf-Modus müsst Ihr möglichst nahtlose Combo-Ketten knüpfen.

Entwickler	**tri-Ace, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- Handlung spaltet sich in multiple Stränge und garantiert Wiederspielwert
- maximal 4 Helden pro Mission
- genial-perfide Verquickung der Story mit der Sünden-Sammeln-Spielmechanik

SPIELSPASS 76

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Düstere Nordmann-Rundentaktik mit unbarmherzigem Schwierigkeitsgrad und ungewöhnlich actionreichen Combo-Kämpfen.**

Mana Khemia: Student Alliance

PSP Rollenspiel ?

Nach zwei PS2-Episoden drückt die niedliche 2D-Anime-Truppe die PSP-Schulbank. Die fatale Nachricht gleich zu Beginn: Die Verantwortlichen dieser Portierung sollten auf keinen Fall mehr auch nur in die Nähe eines PSP-Entwicklerkits gelassen werden – derart lange Ladezeiten haben wir auf Sonys Handheld selten erlebt. Zusätzlich geht die Bildrate oft in die Knie, auch die Option, bei neueren PSP-Modellen einen Teil der Daten (290 MB) auf den Memory Stick auszulagern, bringt nur moderate Linderung. So gehen inhaltliche Erweiterungen wie Multiplayer-Kämpfe um exklusive Items und neue Alchemie-Rezepte angesichts der verpfuschten Umsetzung unter. Schont Eure Nerven und erspart Euch dieses Ladezeitenmonster. *tn*



PSP Im Kampfbildschirm beharken sich die Sprites in rundenbasierter Manier.

Thomas Nickel "LAHM"

Im Grunde ist "Mana Khemia" eine lange PSP-Ladepause, die von gelegentlichen Spielhappen unterbrochen wird. Für jede noch so kleine Aktion, sei es das Aufrufen des Menüs oder der Kampfabrechnung, beginnt das UMD-Laufwerk Daten zu schaufeln. Trotz inhaltlicher Mehrwerte macht diese üble Konvertierung keinen Stich gegen das feine PS2-Original.

Entwickler	**GUST, Japan**
Hersteller	**Nippon Ichi Europe**
Termin	**im Handel (England)**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **2 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- schmissiger Soundtrack
- Ladezeiten direkt aus der Hölle
- cleveres Alchemiesystem
- in USA und England bereits erschienen, ein Deutschland-Release ist nicht in Sicht

SPIELSPASS 40

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Es ist eine Schande: Die exorbitant langen Ladezeiten saugen jeglichen Spielspaß aus dem eigentlich guten Rollenspiel.**

Populous DS

DS Strategie 6

Die mobile Reinkarnation des Klassikers von 1989 versetzt Euch in die Rolle eines Gottes. Das Ziel ist einfach: Auf den zerklüfteten Szenarios konkurrieren Eure Anhänger mit einem gegnerischen Volk. Zunächst ebnet Ihr das Gelände ein, um Bauplatz zu schaffen. Darauf errichten die Untertanen Häuser sowie Schlösser und vermehren sich. Dank wachsender göttlicher Macht malträtiert Ihr den Gegner mit Katastrophen wie Erdbeben oder Vulkanausbrüchen. Auf dem oberen Schirm seht Ihr das Geschehen aus der isometrischen Perspektive in netter Pixeloptik. Die Ansicht unten zeigt den schematischen Aufbau, auf dem Ihr Eure Aktionen mit Stylus oder Buttons steuert. *ts*



DS Ganze Städte werden durch einen Meteoriteneinschlag plattgemacht.

Thomas Stuchlik "GUT"

Auch mit 20 Jahren auf dem Buckel fesselt Peter Molyneux' Gottspiel. Leider gleicht sich der Ablauf in jedem Szenario: Gelände einebnen, Katastrophen auslösen, Endkampf – alles andere wird automatisch von den Untertanen erledigt. Das bringt kaum Spieltiefe und schreckt Strategen – Gelegenheitsspieler sind aber gut bedient.

Entwickler	**Genki, Japan**
Hersteller	**Rising Star Games**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **4 Spieler, Text: deutsch**

- 5 Gottheiten spielbar
- 10 Geländearten wirken sich auf Eure Bevölkerung aus
- bis zu 4 Spieler auf einer Karte
- Kenner fühlen sich sofort heimisch

SPIELSPASS 70

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	4 von 10

FAZIT » **Die Neuauflage des Strategie-Oldies besitzt alle Eigenschaften des Originals: schnell zugänglich, aber wenig Tiefgang.**

Wanted: Weapons of Fate

PS3 360 Action 18



360 Auf Knopfdruck aktiviert Ihr den 'Kurvenflug', mit dem rechten Analogstick justiert Ihr den Flugwinkel der Patronen – das kostet Euch aber Adrenalin (oben rechts).

"Das ist nicht das Spiel zum Film", versuchte uns Executive Producer Pete Wanat bei einer Produktpräsentation im vergangenen November eine möglichst geringe Angriffsfläche zu bieten. Wohl wissend, dass viele Entwickler sich bei Filmversoftungen zu oft auf einer starken Lizenz ausruhen. Das haben die Jungs von Grin zwar nicht, ein gutes Spiel ist "Wanted" trotzdem nicht geworden.

Wer den Kinostreifen nicht kennt, hat Probleme bei der dünnen Story, denn das Spiel setzt unmittelbar nach dem Filmende an. In den neun Kapiteln wechselt Ihr zwischen Superkiller Wesley und seinem Vater Cross – das ist spielerisch unwichtig, für die Story aber insofern bedeutend, als dass Ihr den Mörder Eurer Mutter sucht. Mit Wesley ballert Ihr Euch in der Gegenwart durch Gegnerreihen, Cross stöbert in der Vergangenheit. Der streng lineare Shooter frischt die bleihaltigen Gefechte mit den aus dem Film bekannten Adrenalin-Techniken auf. Mit ausreichend Stresshormonen im Körper schießt Ihr Kugeln um die Ecke und nutzt in "Max Payne"-Manier die 'Assassinen-Zeit', um in Zeitlupe feindliche Geschosse abzuwehren und Gegner auszuschalten. Das sieht spektakulär aus, bietet aber keinen spielerischen Mehrwert. Beispiel: Ein Gegner verschanzt sich hinter einer Mauer. Nutzt den Kurvenflug, um den Feind zu erledigen, bevor dieser aus der Deckung lugt – das war's. Die Adrenalin-Techniken sind bis auf die Bosskämpfe nicht zwingend notwendig und machen das Töten höchstens schneller, was angesichts der sehr kurzen Spielzeit von unter vier Stunden allerdings negativ auffällt. Referenzverdächtig ist dagegen das Deckungssystem. Flüssig hechtet, rollt und gleitet Ihr über Tische, Fässer und Mauervorsprünge. Nutzt jeden Schutz, denn schon nach wenigen Treffern verabschiedet sich Euer Held ins digitale Nirwana. *pu*

GESCHNITTEN

In der deutschen Version fehlen Blut und Blutspritzer bei den Finishing-Moves. Zudem wurde die Ragdoll-Physik entfernt. Das spielerisch belanglose 'Menschliches Schutzschild'-Feature ist ebenso wenig enthalten wie die beiden Spielmodi 'Headshot' und 'Close Combat'. Hier erledigt Ihr eine bestimmte Anzahl von Gegnern via Kopfschuss bzw. Nahkampfangriffen, um ein Level abzuschließen – unnötige Modi.



"GEHT SO"

Philip Ulc

Dass die Entwickler nichts von einem 'Spiel zum Film' wissen wollten, ist lachhaft, denn "Wanted" ist das Paradebeispiel einer Lizenzgurke: extrem kurz, extrem linear, extrem langweiliges Leveldesign. Wenn ein Titel dann nur einen Story-Modus und darüber hinaus null Wiederspielwert besitzt, schrillen die 'Achtung Abzocke'-Glocken – rund 70 Euro zu verlangen, ist eine Frechheit. Fans der Filmvorlage haben trotzdem ihren Spaß, denn das kugelreiche Geschehen ist flott inszeniert und kennt keine Kompromisse: Ballern ohne nachzudenken, nur unterbrochen vom coolen Deckungswechsel.

Entwickler	**GRIN, Spanien**
Hersteller	**Warner Bros., USA**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- ausgefeiltes Deckungssystem
- Besitzer des Films schalten Cheats frei
- lahme, zerhackte Story
- langweilige, teils hässliche Grafik
- extrem kurz

SPIELSPASS 58

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Streng linearer und superkurzer Third-Person-Shooter mit starkem Deckungssystem, aber schwachem Leveldesign.**

Rock Band 2

PS3 Wii PS2 360 Musikspiel frei





Wii Bis auf die technisch bedingte schwächere Optik gleicht das Wii-"Rock Band 2" den Next-Gen-Brüdern wie ein Ei dem anderen.

Das Warten hat ein Ende: Rund sechs Monate nach ihren Xbox-360-Kollegen gehen auch PS3- und Wii-Musiker dank "Rock Band 2" auf Welt-Tour. Mit 84 Songs aller möglichen Stilrichtungen bekommt Ihr jede Menge Stoff zum Singen, Trommeln oder Saiten zupfen. Poppigere Interpreten wie Duran Duran oder Blondie sind ebenso vertreten wie erstmals Folk-Legende Bob Dylan oder die Rock-Veteranen AC/DC. Freilich fehlen härtere Töne nicht, wobei Ihr die knackigen Nummern von Metallica, Judas Priest oder Motörhead erst gegen Ende der Karriere freischaltet. Natürlich wurden für sämtliche Songs die Masterbänder verwendet, Authentizität ist damit garantiert.

Geht Ihr auf die umfangreiche Welt-Tour, steht Euch das Vorgehen frei: Statt den 'Alles nacheinander abarbeiten'-Standard abzunudeln, könnt Ihr bei "Rock Band 2" regelmäßig selbst entscheiden, in welchen Clubs Ihr auftretet und ob Ihr vorgegebene Sets oder Zufallssongs auf der Bühne spielt. Erfreulich für weniger begabte Rocker: Diesmal ist es möglich, auf niedrigeren Schwierigkeitsstufen bis zum großen Finale vorzudringen. Für grafische Abwechslung sorgen ein komfortabler Charakter-Editor und zahlreiche unterschiedliche Bühnen, gelegentlich bringen 'Videoclip'-Filter Pfiff in die Performance. Praktisch für Nachwuchs-Drummer: Umfangreiche Trainingsübungen helfen bei der Rhythmusfindung.

Inhaltlich sind PS3- und Wii-Fassung identisch mit der Xbox-360-Vorlage, sämtliche Spielmodi und Optionen wurden übernommen. Wii-Musiker dürfen ebenfalls online antreten und im 'Rock Shop' weitere Songs kaufen. Das Angebot ist derzeit noch nicht so groß wie bei PS3 und Xbox 360, holt aber beständig auf. Der einzige Wermutstropfen in Sachen "Rock Band 2": Die in den USA erhältlichen verbesserten Instrumente-Revisionen erscheinen definitiv nicht in Europa. Deshalb müsst Ihr auf die von Teil 1 bzw. "Guitar Hero" (soweit kompatibel) zurückgreifen – oder Ihr geduldet Euch bis zur Veröffentlichung des Beatles-Spiels, das am 9. September mit passendem Bass und Drumset erscheinen wird. *us*



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Wer sich für "Rock Band 2" keine Xbox 360 zulegen wollte, hat jetzt keine Ausrede mehr: Die Umsetzungen machen genauso viel Spaß und lassen kaum Wünsche offen. In einigen Aspekten wird der Rivale "Guitar Hero: World Tour" sogar übertroffen: Die Karriere verläuft deutlich abwechslungsreicher, per Online-Verbindung regelmäßig aufgefrischte Herausforderungen wecken den Ehrgeiz. Besonders freuen dürfen sich Wii-Besitzer, denn sie erhalten diesmal keine schlampige Portierung, sondern eine vollwertige Umsetzung ohne Abstriche, bei der nur die Grafik etwas abfällt. Songauswahl, Spielmodi, Inszenierung: Bei "Rock Band 2" stimmt alles, deshalb sollten es sich Zocker mit Musik im Blut keinesfalls durch die Lappen gehen lassen.

Entwickler	**Harmonix, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**70/50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 84 original Lieder auf Disc
- Welt-Tour jetzt solo und online spielbar
- ausführlicher Drum-Trainer
- ständig neue Herausforderungen via online
- auch auf Wii Songs downloadbar

SPIELSPASS 90

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	9 von 10

FAZIT » **Großartiger Musikspaß, der mit klugen Detailverbesserungen auftrumpft und jetzt auch Wii-Rocker vollwertig beglückt.**

Guitar Hero: Metallica



PS3 360 Musikspiel 



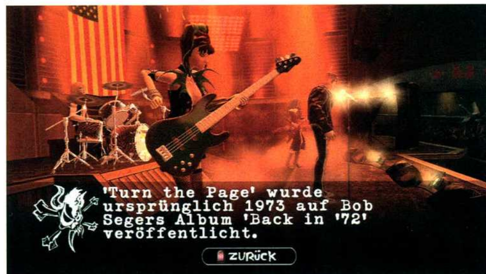
360 Die Metallica-Songs werden natürlich von den Originalmusikern auf der Bühne performt. Dank aufwändigem Motion Capturing machen James Hetfield & Co. eine sehr gute und authentische Figur.

Die Metal-Götter steigen aus dem Olymp herab und geben sich in einem Videospiel die Ehre: Durften die rockigen Kollegen von Aerosmith letztes Jahr als Versuchskaninchen für Band-spezifische "Guitar Hero"-Episoden ran, legen jetzt Metallica richtig los und lassen es krachen. Wie es sich in der Nach-"World Tour"-Ära gehört, werden neben Gitarre und Bass auch Schlagzeug und Gesang unterstützt – egal ob Ihr also Lars Ulrich oder James Hetfield am liebsten habt, Ihr könnt in ihre Haut schlüpfen.

Die volle Dröhnung

Mit 49 Songs wird ein überschaubares, aber starkes Sortiment angeboten: Metallica selbst steuern 28 Titel bei, den Rest wählten die Bandmitglieder aus ihren Lieblingen. Anders als bei Aerosmith finden sich nahezu alle ihre bekannten Hymnen im Sortiment: Mit fünf bzw. sechs Liedern sind der bei den Fans beliebteste Longplayer "Master of Puppets" und das berühmte schwarze Album am stärksten vertreten. Als einzigen prominenten Titel vermissen wir "St. Anger", das Fehlen von "Death Magnetic"-Vertretern jenseits von "All Nightmare Long" ist dagegen schnell erklärt: Das komplette Album gab es bereits als "Guitar Hero III"-Download und wird samt Drum- und Gesangsspur unterstützt. Andere Online-Käufe bleiben leider außen vor, "Guitar Hero: Metallica" verweigert "World Tour"-Downloads unverständlicherweise die Anerkennung. Mit dem Editor erstellte Eigenkreationen werden dagegen klaglos akzeptiert.

In der Karriere spielt Ihr nicht den Metallica-Werdegang nach, sondern agiert als Nachwuchsband. Bis auf ein paar Cartoon-Sequenzen unterscheidet sich das kaum vom üblichen "Guitar Hero"-Vorgehen, das Euch alle paar Songs eine neue Bühne vorsetzt und ansonsten wenig ideenreich ausfällt. Kurioserweise wurden die Fortschrittshürden sehr niedrig angesetzt: Wer meistens fünf Sterne einfährt, dem reichen weniger als die Hälfte aller Songs, um das große Finale freizuschalten. Andererseits freuen sich Profi-Trommler auf die ultimative Herausforderung: Der neue 'Profi +'-Schwierigkeitsgrad setzt Euch wesentlich mehr Fußpedal-Noten vor. Um die zu bewältigen, braucht Ihr entweder blitzschnelle Beine oder Ihr stöpselt via 3,5mm-Mono-/Stereo-Klinkensplitter ein zweites Pedal an Euer Drumset. *us*



PS3 Feiner Bonus: Habt Ihr einen Song bewältigt, könnt Ihr ihn jederzeit als Konzert-Performance ansehen und dabei die interessanten 'Metallifacts'-Untertitel lesen.



"SUPER"

Oliver Schultes

Videospielende Metallica-Anhänger müssen das Spiel haben – keine Frage. Aber auch anderen Rock- und Metalhörern lege ich es ans Herz, weil die Umsetzung der Songs umwerfend gelungen ist. Der Riff-betonte Aufbau der Metallica-Lieder und der druckvolle Sound ergeben eine hypnotische Mischung, die gnadenlos an die Konsole fesselt. Das Drumherum mit den vielen freispielbaren Boni und Hintergrundinfos setzt Maßstäbe, dafür verzichte ich gerne auf einen ausgefeilten Karriere-Modus. Dass man Download-Songs nicht einbinden kann, ist dagegen schlampig.



"GUT"

Ulrich Steppberger

Ich habe einige Metallica-CDs im Schrank, aber als treuen Fan von Ulrich, Hetfield & Co. würde ich mich nicht bezeichnen. Deshalb haut mich das neue "Guitar Hero" auch nicht ganz so um wie den Kollegen Schultes. An der Songauswahl gibt es natürlich nichts zu meckern, sofern man kein Problem mit der Stilrichtung hat. Das Bandkonzept funktioniert erwartet tadellos, die Inszenierung fällt dank Motion Capturing ein Stück besser aus als bei "World Tour". Schade finde ich aber, dass der Karriere-Modus so einfallslos wirkt – da kann "Rock Band 2" mehr.

DIE SONGS

Metallica-Lieder:
All Nightmare Long
Battery
Creeping Death
Disposable Heroes
Dyers Eve
Enter Sandman
Fade to Black
Fight Fire With Fire
For Whom the Bell Tolls
Frantic
Fuel
Hit the Lights
King Nothing
Master of Puppets
The Memory Remains
Mercyful Fate
No Leaf Clover
Nothing Else Matters
One
Orion
Sad But True
Seek and Destroy
The Shortest Straw
The Thing That Should Not Be
The Unforgiven
Welcome Home (Sanitarium)
Wherever I May Roam
Whiplash

Songs anderer Bands:
Alice in Chains – No Excuses
Bob Seger – Turn the Page (Live)
Corrosion of Conformity – Albatross
Diamond Head – Am I Evil?
Foo Fighters – Stacked Away
Judas Priest – Hell Bent for Leather
Kyuss – Demon Cleaner
Lynyrd Skynyrd – Tuesday's Gone
Machine Head – Beautiful Mourning
Mastodon – Blood and Thunder
Mercyful Fate – Evil
Michael Schenker Group – Armed and Ready
Motörhead – Ace of Spades
Queen – Stone Cold Crazy
Samhain – Mother of Mercy
Slayer – War Ensemble
Social Distortion – Mommy's Litte Monster (Live)
Suicidal Tendencies – War Inside My Head
System of a Down – Toxicity
The Sword – The Black River
Thin Lizzy – The Boys are Back in Town

Entwickler	**Neversoft, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**22. Mai**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

» 49 Songs: 28 von Metallica, 21 weitere von der Band selbst ausgesucht
» bindet das Download-Album "Death Magnetic" ein
» viele interessante Boni erspielbar

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	87
Multiplayer	10 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » **Die hochkarätigen Songs machen den Musikspaß zum Spektakel – in Sachen Spieldesign gibt es dagegen nichts Neues.**

Special Edition
mit Exklusiv-Cover



IM INTERNET UNTER WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER (089) 85 85 38 45

Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:

- **15% GÜNSTIGER: 12 AUSGABEN FÜR NUR 46 €**
- **FRÜHER ALS AM KIOSK: LIEFERUNG FREI HAUS**
- **JEDERZEIT KÜNDBAR MIT GELD-ZURÜCK-GARANTIE**

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- gegen Rechnung
- **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

Buzz! Deutschlands Superquiz

PS2 PS3 PSP Quiz frei

Sonys Plappermaul lädt zu einer weiteren Raterunde. Das freut insbesondere PS2- und PSP-Besitzer, denn für sie gibt es keine andere Möglichkeit, an neue Fragen zu kommen. Im Gegenzug verwundert es, dass "Deutschlands Superquiz" auf der PS3 nicht als Download-Fragepaket veröffentlicht wird – denn mehr als ein Update ist die Neuveröffentlichung nicht. Wie üblich setzt Euch der Quizmaster in verschiedenen Runden Fragen mit meist vier Antwortmöglichkeiten vor, die per Spezialcontroller gewählt werden. Diesmal dreht sich alles um Deutschland. Meistens hilft Heimatwissen tatsächlich, gelegentlich wundert man sich über den Zusammenhang, wenn etwa der britische SciFi-Kult "Dr. Who" mehrfach abgefragt wird. Änderungen zu den Vorgängern sucht Ihr mit der Lupe, so taucht z.B. in den Kategorien manchmal 'bunte Mischung' als Auswahlmöglichkeit auf. Während PS3-Denker online spielen und sich eigene Fragen ausdenken können, rückt die Mobilvariante den Solo-Modus mit ein paar intelligenten und exklusiven Rätselkategorien gelungen in den Mittelpunkt. *us*

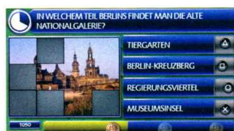


PS3 Neu gestaltete Spielrunden findet Ihr beim zweiten PS3-"Buzz!" nicht, selbst die kleinen Detailverfeinerungen fallen nur Quiz-Profis auf.



Ulrich Steppberger — "GUT"

Ich mag "Buzz!" schon seit seinem Debüt, wenn auch nicht jede Episode gleich gut gelang. "Deutschlands Superquiz" fällt unter die Kategorie 'kennt man schon', denn bis auf die neuen Fragen hat sich fast nichts geändert. Weil aber "Quiz TV" einer der besten Vertreter der Serie war, lässt sich das verschmerzen. Allerdings kommt mir die Fragenauswahl trotz des Lokalkolorits etwas fade vor. Über den Sinn einer PSP-Umsetzung kann man schließlich lange streiten, doch für Solisten ist's tatsächlich ganz gut geworden.



PSP Das mobile Quiz setzt stärker auf Bilderrätsel als die großen Brüder.

Entwickler	**Relentless Software, UK**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**40/30 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- rund 4.000 neue Fragen, die überwiegend Deutschland-spezifisch sind
- auf PS3 mit Download-Fragesets von "Quiz TV" kompatibel
- PSP-Fassung für Solospieler optimiert

SPIELSPASS

Singleplayer	4 von 10	PS2
Multiplayer	8 von 10	**64**
Grafik	4 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	4 von 10	PS3
Multiplayer	8 von 10	**66**
Grafik	4 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	6 von 10	PSP
Multiplayer	6 von 10	**64**
Grafik	4 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Routinierte Neuauflage des familientauglichen Quiz mit Fragen, die speziell auf Deutschland zugeschnitten wurden.**

Hasbro Familien-Spieleabend

Wii PS2 360 Partyspiel frei

Während die meisten Wii-Spielesammlungen mehr oder weniger originelle Geschicklichkeitsübungen mit Remote-Gezappel verknüpfen, lässt es der "Hasbro Familien-Spieleabend" gemütlicher angehen und setzt sechs reale Vorlagen aus den Firmen-Archiven um. "Vier gewinnt" und "Flottenmanöver" (Schiffe versenken) dürfte wohl jeder kennen, auch das Würfelsummen-Zählen "Yahtzee" (alias "Kniffel") gehört zu den bekannteren Namen. Etwas obskurer ist die anspruchsvolle Wortfinde-Würfelei "Boggle", während uns "Sorry!" (ein "Mensch ärgere dich nicht"-Verschnitt mit Karten) und "Sorry! Sliders" (Steinchenschubsen, das entfernt an Curling erinnert) in der heimischen freien Gesellschaftsspiel-Wildbahn noch nicht begegnet sind.

Ein übergreifendes Spielziel gibt es nicht, Ihr wählt einfach frei aus dem Sextett und habt mit bis zu drei Freunden leidlich Spaß daran. Die technische Umsetzung ist kompetent mit sauberem, klarem Design und dem nett animierten Mr. Potato Head, der stets als Zuschauer dabei ist. Trotzdem bleibt die Frage, wieso man nicht einfach mit normalen Würfeln oder Blatt und Papier spielen sollte, statt vor der Glotze zu hocken. Der Reiz, verschiedene Möbel und Verschönerungen für das virtuelle Spielzimmer freizuschalten oder spezielle Regelvarianten zu aktivieren, hält nur kurz an. Dafür ärgern Versäumnisse wie das Fehlen detaillierter Erklärungen, stattdessen wird ein Basiswissen vorausgesetzt, was z.B. die Punktezählung von "Yahtzee" betrifft.

Im Gegensatz zum PS2- und Wii-"Familien-Spieleabend" ist die Xbox-360-Fassung nur online erhältlich. Weitgehend inhaltsgleich, erlaubt sie zusätzliche Online-Duelle und zwingt Euch nicht, das Gesamtpaket zu kaufen. Das kostet allerdings extra: Für das Privileg, jedes Spiel einzeln erwerben zu können, werden jeweils ca. 10 Euro fällig. *us*



Ulrich Steppberger — "GEHT SO"

Für die nette Präsentation kriegen EA und Hasbro ein Lob von mir, trotzdem lässt mich die Sammlung kalt: Gegen CPU-Gegner ohne Persönlichkeit zu spielen, macht wenig Spaß. In der Gruppe ist es deutlich besser – aber dann brauche ich eigentlich keine Konsole. Also: gut gemacht, aber eher etwas für Zocker, die keinen Stauraum für die 'echten' Spiele haben.

Entwickler	**Electronic Arts, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 6 Gesellschaftsspiele auf einer Disc
- witzige Präsentation mit Mr. Potato Head
- viele freispielbare Objekte zum Schmücken des Spielzimmers
- optionale Alternativspielregeln

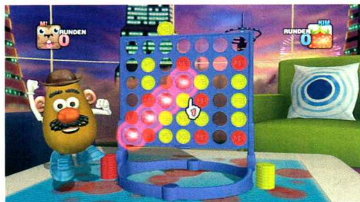
SPIELSPASS

Singleplayer	4 von 10	**58**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Hübsch in Szene gesetzte Sammlung an Gesellschaftsspielen, die aber in echt alle mehr Spaß machen.**



Wii "Sorry! Sliders" ist der einzige Vertreter, bei dem Fingerfertigkeit eine tragende Rolle spielt.



Wii Der sympathische Mr. Potato Head begleitet Euch bei jeder Partie und feiert Eure Siege mit.

World Sports Party

Wii Sportspiel frei



Wii Fangt den gegnerischen Wurf, um einen ausgeschiedenen Spieler zu reaktivieren.

"Wii Sports" hat es vorgemacht: Pfeift auf eine detailgetreue Darstellung, packt nicht zu viele Minispiele auf eine Disk und nutzt die Remote optimal. Leider haben die Entwickler nur zwei dieser Punkte berücksichtigt – die Steuerung ist nicht das Glanzlicht von "World Sports Party".

Ubisofts Minispielsammlung entpuppt sich als virtueller Cluburlaub mit Sonne, Strand und etwas Spaß. Ihr checkt mit Eurer Familie in ein Strandhotel ein, bezieht Euer Zimmer (Trophäenschrank sowie Figuren-Editor) und wählt zwischen Schnellspiel oder Wettkampf mit drei, fünf bzw. acht Disziplinen. Die Minigames sind größtenteils Wurf oder Schlagdisziplinen – Eure ganze Fuchtelkunst mit der Remote ist gefragt. Beim drögen Squash macht sich die unpräzise wie träge Steuerung besonders negativ bemerkbar. Ernüchternd ist auch der uninspirierte "Mario Kart"-Klon. Den meisten Spaß bringen austauschbare Kneipen-'Sportarten' wie Air Hockey, Dart oder Tischfußball; leider haben auch sie mit Steuermacken zu kämpfen.

Für uns unverständlich: Duelle gegen andere Mitspieler sind nicht möglich. Zwar können sich bis zu vier Freunde anmelden, allerdings bestreitet Ihr die Wettkämpfe im Team gegen eine computergesteuerte Familie – ein K.o.-Kriterium für ein Partyspiel. *pu*



Wii Im Cricket schlagt und werft Ihr abwechselnd gegen eine KI-Familie.



Philip Ulc

"LAHM"

Das Ziel, die Familienbande durch gemeinsames Daddeln von "World Sports Party" zu stärken, ist nett gemeint, den Partykracher "Wii Sports" schubst es wegen des fehlenden Duellcharakters aber nicht mal ansatzweise vom Thron. Zumal Ihr Euch bei den meisten Minispielen im Team abwechselt, anstatt gleichzeitig ins Geschehen einzugreifen – Solisten sind mit dem Titel daher sogar besser bedient, weil die Warterei entfällt. Auch wenn die Präsentation im Urlaubsstil gelungen ist, vermisse ich weitere Disziplinen: Mir fehlen z.B. Jetski-Fahren, Strandfußball oder Frisbee.

Entwickler	**Mere Mortals, England**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **4 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 8 Minispiele, 3 Schwierigkeitsgrade
- vielfältige, aber teils unpräzise Steuerungsmöglichkeiten
- Mehrspieler-Modus beschränkt sich auf gemeinsames Spielen, Duelle gibt es nicht

SPIELSPASS 40

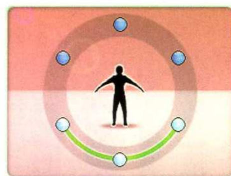
Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	3 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	4 von 10

FAZIT » Party-untaugliche Minispielsammlung mit Steuerungsmacken und schwachem Mehrspieler-Part.

THINK Sinnes Trainer

DS Denkspiel frei

Einen Seh- oder Hörtest beim Facharzt ersetzt der "Sinnes Trainer" nicht, dafür bietet er 3.000 Aufgabenvariationen in 22 unterhaltsamen Augen- und Ohrenübungen. Das 'Tagestraining' erstellt einen individuellen Ablaufplan, in dem Ihr die in mehreren Etappen ablaufenden Tests für das Schnellspiel freischaltet. Erkennt und merkt Euch Geräusche und Formen, übt optische Reaktion beim Schlagzeugspiel oder schärft Eurer peripheres Sehen bei einer virtuellen Autofahrt. Die Minispiele sind routiniert designt, aber nüchtern in Szene gesetzt. *pu*



Entwickler	**Raylight Studios, Italien**
Hersteller	**dtp**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

SPIELSPASS 65

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	4 von 10

FAZIT » Solides wie charmefreies Training für Augen und Ohren mit abwechslungsreichen Übungen, jedoch ohne echte Höhepunkte.

Phineas und Ferb

DS Jump'n'Run frei

Das Brüderpaar Phineas und Ferb aus der gleichnamigen Disney-Serie stellt in den Sommerferien allerhand Unfug an, um Erfindungen wie eine Achterbahn oder einen Monstertruck zu basteln. Die Steuerung ist klassisch, mittels Digikreuz und Tasten sammelt Ihr in der Nachbarschaft Gegenstände wie Schrauben und Motoren für Eure Werkstatt, den Stylus nutzt Ihr in diversen Minispielen wie z.B. beim Schweißen. *pu*



Entwickler	**Disney Interactive, USA**
Hersteller	**Disney Interactive**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

SPIELSPASS 68

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Kindgerechtes Hüpf-und Sammelspiel für Lausbuben, das den Stil und Humor der TV-Serie gut einfängt.

Vertigo

Wii Geschicklichkeit frei

Was hat die Entwickler nur bewogen, die erste Welt so hässlich zu machen? Zur Schönheit wird die Kugelei nie, später ruft die Optik aber wenigstens keinen Brechreiz hervor. Offenbar diente Hudsons "Kororinpa" als Vorbild, allerdings ist die Kamera wesentlich näher dran, wenn Ihr Eure Murmel per Remote-Kipper über Hinderniskurse rollt. Das schränkt die Übersicht hin und wieder ein, mit etwas Vorausplanung kommt Ihr aber ans Ziel. Die Balance-Board-Unterstützung schließlich fällt wenig komfortabel aus. *us*



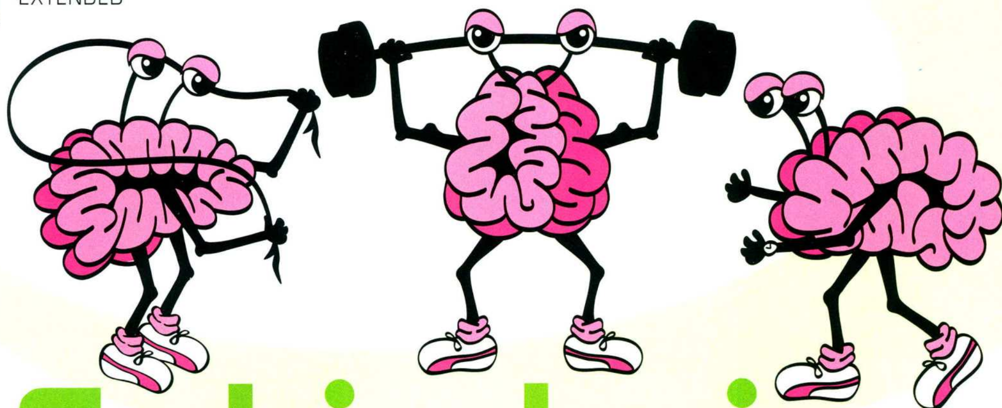
Entwickler	**Icon Games, USA**
Hersteller	**Playlogic**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

SPIELSPASS 60

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » Unspektakuläre Geschicklichkeitsprüfung, die unter unattraktiver Präsentation und kleineren Kameramacken leidet.



Gehirntrainer

Selten war ein Spielgenre bei der breiten Masse gefragter als es die mobilen Fitnesstrainer für den Kopf derzeit sind. Ein Streifzug durch die junge Gehirntrainer-Historie.

Eben noch darüber in der M! Games gelesen, will er Euch jetzt schon nicht mehr einfallen: der kommende Sommer-Hit, nach dem sich Euer Freund erkundigt. Typischer Fall: Das Wissen ist irgendwo im Gedächtnis vorhanden, wird aber nicht gefunden.

Höchste Zeit, Eure grauen Zellen auf Trab zu bringen, denn die Hirnforschung behauptet neuerdings, dass unsere Gehirnleistung ein Leben lang beeinflussbar bleibt. Sport allein macht uns nicht fitter, Bewegung ohne begleitende Kopfarbeit auch nicht: die Kombination aus beidem gewährleisten Nintendo DS und Wii mit ihren innovativen Steuerkonzepten. Nicht umsonst tummeln sich auf diesen Systemen die meisten Gehirntrainer. Damit Euch angesichts der schieren Masse an Hirnjoggern nicht der Kopf raucht, bringen wir Licht ins Dunkel und präsentieren Euch eine Auswahl der besten, witzigsten und kinderfreundlichsten Titel samt großer Marktübersicht.

Vorreiter und Platzhirsch

Mit knapp 18 Millionen verkauften Exemplaren tritt "Dr. Kawashima: Gehirn-Jogging" im Jahr 2006 nicht nur die Welle der Gehirntrainer los, sondern belegt damit sogar Platz sieben der meist verkauften Videospiele seit 2000. Das dürfte den Nintendo-Verantwortlichen Tränen der Verwunderung in die Augen getrieben haben, denn der Erfolg beruht lediglich auf einer Sammlung von Übungen, die das Gehirn stimulieren sollen. Die Verkaufszahlen belegen weniger, dass wir immer schlauer werden wollen, als dass der Titel offenkundig den Nerv der Zeit trifft – 'Spiele für Nicht-Spieler' werden zum Massenphänomen. Die Grundzutaten der so genannten Casual Games sind kein Geheimnis: Schnell zu verstehen, in kurzen Dosen spielbar und leicht zu bedienen. In "Dr. Kawashima: Gehirn-Jogging" zeichnet ein eingebauter Kalender Euren täglichen Fortschritt auf, sämtliche Befehle gebt Ihr über den Touchpen ein – für manche Aufgaben braucht Ihr sogar nur ins eingebaute

Schon gewusst?

» **Der Begriff Gehirnjogging** (auch Gehirntraining) meint das Trainieren des Gehirns mit der Absicht, die eigene geistige Leistungsfähigkeit zu erhalten oder zu steigern.

» **Der Psychologe Siegfried Lehrl** entwickelte zusammen mit zwei Kollegen Anfang der 80er-Jahre einen Aufgaben-Mix, der Konzentration und Gedächtnis fördern sollte, und prägte den Begriff 'Gehirnjogging'.

» **Dr. Kawashima** ist kein von Nintendo aus dem Hut gezaubertes Kaninchen, sondern ein japanischer Neurowissenschaftler. Er zeigte auf, dass viele kleine Übungen das Gehirn stärker beanspruchen als eine einzige schwere Aufgabe. Darauf beruht das "Kawashima"-Konzept.

» **Der echte Dr. Kawashima** rechnete nicht mit dem Erfolg des DS-Gehirntrainers und spendete den Gewinnanteil in Höhe von 11 Mio. US-Dollar für die Behandlung von Schlaganfällen.

M! Games empfiehlt: Die vier besten Gehirnjogger

Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging (DS)

Der Nachfolger zum Millionenseller "Dr. Kawashima: Gehirn-Jogging" bietet zehn komplett neue Aufgaben, die ein bisschen komplexer und abwechslungsreicher als die des Original sind – grundsätzliche Neuerungen bleiben aber aus. Das grafisch witzig aufbereitete Feedback, ausführliche Spielhilfen und der sympathisch-freche Kommentar des Doktors sind einmalig. Für Abwechslung sorgt ein "Dr. Mario"-Klon, der sich zu den, aus dem Vorgänger bekannten Sudoku-Rätseln gesellt. Der Primus unter den Hirntrainern.



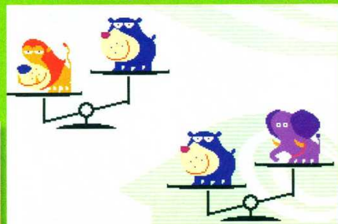


Die 'Bazillenjagd' sorgt für muntere Abwechslung.

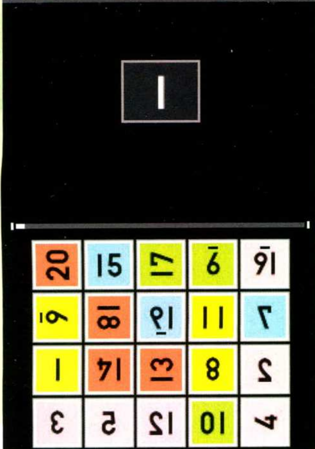
Big Brain Academy (DS / Wii)

Weniger auf Training und mehr auf den spielerischen Aspekt setzt die optisch knallbunte "Big Brain Academy", in der Ihr Euch in fünf Denksportaufgaben mit drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden einschreibt. Erkennt Symbole, dreht Formen und findet Fehler in Bildern – gute Reaktion und eine schnelle Auffassungsgabe sind gefragt. Die später erschienene Wii-Fassung orientiert sich am DS-Programm, wartet aber mit neuen Aufgaben und Modi auf. Zudem dürft Ihr zu acht Euren IQ hochschrauben.





Farbenfroh und familientauglich – auch im Multiplayer.



Tippt die Zahlen in der korrekten Reihenfolge: Das "Augen-Training" hat viele clevere Spiele in petto.

Was bringt Gehirn-Jogging wirklich?

Es klingt so einfach: Trainiert 10 Minuten täglich mit "Dr. Kawashima" und Co. und werdet spielend schlauer. Aber was heißt in diesem Zusammenhang 'trainieren' und wird der IQ tatsächlich hochgeschraubt?

Sich das Gehirn wie einen Muskel vorzustellen, ist keine bemühte Metapher. 'Dumm bleibt dumm' war einmal, Forscher der Stanford University stellten anhand einer mehrjährigen Studie fest: Die geistige Leistungsfähigkeit ist genauso beeinflussbar wie die körperliche Fitness. Wer seine Gehirnzellen nicht regelmäßig trainiert, baut geistig schnell ab, sagt Dr. Siegfried Lehrl, Akademischer Direktor an der Psychiatrischen Klinik der Universität Erlangen-Nürnberg. Wie ein Athlet sein maximales Leistungsniveau nicht aus dem Stand erreicht, muss sich auch der Denksportler aufwärmen – das ist die Aufgabe des "Gehirnjoggings". Das Spielen von Gehirntrainern macht also nicht per se klüger, setzt aber Energien frei, die dann in andere Aufgaben gesteckt werden – beispielsweise in das Lernen von Vokabeln oder zum Fokussieren vor einer Klassenarbeit bzw. Uni-Klausur. Kreuzworträtsel und Sudoku sind als geistige Fitmacher weniger geeignet, weil sie primär der Unterhaltung dienen. Der Effekt, geistige Energie freizusetzen, verpufft nach längerem Rätseln. Das ist der Grund, warum die täglichen Lerneinheiten bei den portablen Hirntrainern nicht länger als 15 Minuten dauern.



Dr. Siegfried Lehrl plädiert für ein tägliches Gehirntraining von 10 bis 15 Minuten.



Die Aufgaben in "THINK Kids" sind zwar kindgerecht aufgemacht, verlangen aber einiges an Hirnschmalz.

DS-Mikrofon zu sprechen. Für den nötigen Ehrgeiz sorgt das 'geistige Alter': Anhand der Schnelligkeit und Korrektheit Eurer Antworten wird das virtuelle Gehirnalter ermittelt. Jungspunde ärgern sich über das anfängliche Greisenhirn, Familienväter freuen sich ob des frisch gebliebenen Verstandes.

Die Konkurrenz schläft nicht

Die sensationellen Verkaufszahlen des "Kawashima"-Gehirntrainers führen zu einer ganzen Reihe von Produkt-Trittbrettfahrern – nicht nur von anderen Herstellern, sondern auch von Nintendo selbst (u.a. "Big Brain Academy"). Der Begriff "Kawashima"-Klon wird zur inflationär gebrauchten Plakette der Presse, um Denk- und Gedächtnisspiele zu kategorisieren, taugt als Kaufempfehlung aber keineswegs. Meist hilft kurzes Anspielen, achtet auf folgende Merkmale guter Gehirntrainer: Abwechslung im Trainingsplan (sowie Tagebuchfunktion), Erklärung der Aufgaben und Auflösung bei falschen Antworten sowie Übungen mit Alltagsbezug. In "Dr. Kawashima" gebt Ihr beispielsweise Wechselgeld heraus, anstatt nur schnöde Rechenaufgaben zu lösen.

Einen ungewöhnlichen Weg schlägt Eidos mit "Dr. Reiner Knizias Logik-Coach" ein. Besagter Doktor ist ein profilierter Erfinder von Brett-und Kartenspielen und kein Mediziner, wie man in diesem Zusammenhang vermuten könnte. Trotzdem fällt das Spielkonzept positiv aus dem Rahmen, denn Ihr stellt Eure Hirnleistung im Rahmen einer Knobeltour um die Welt unter Beweis. An 16 Orten macht Ihr Halt und löst mathematische Gleichungen, findet Memory-Kartenpaare oder erkennt unter



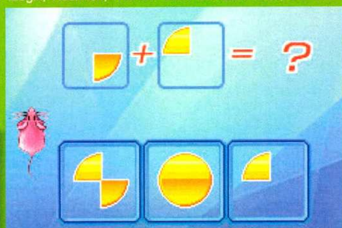
Segas spielerisch mäßiges "Denksport Center" tanzt mit seiner grellen Optik aus der Reihe.

Zeitdruck Unterschiede zwischen Objekten. Wenn ein Trainer für den Kopf keine eigenen Ideen einbindet, holt er sich einen zugkräftigen Namen auf das Spielecover wie beispielsweise "Visual Logic Training", das in Zusammenarbeit mit dem populärwissenschaftlichen "P.M. Magazin" entwickelt wurde. Die Präsentation ist trotzdem von Minima-

Gehirntraining (PS3 / 360 / Wii / DS)

Ein gewisses Maß an Eigenständigkeit im Sumpf der "Kawashima"-Klone liefert Ubisofts "Gehirntraining", das seine Innovation zwar nicht im Titel trägt, dafür aber mit lustigen 'Stresstests' punktet. Beispielsweise müsst Ihr unter Zeitdruck erst Laubblätter wegpusten, bevor Ihr eine Aufgabe lesen könnt. Daneben stehen 43 klassische Übungen (Logik, Rechnen, Merken etc.) auf dem Plan, die kaum Langeweile aufkommen lassen und das Gehirn auf Trab halten – und das sogar auf fast allen Systemen.





Obacht: Die Maus frisst den Käse und damit die Aufgabe.

Asterix Brain Trainer (DS)

Das gesamte Asterix-Dorf geleitet den Spieler durch 16 gut erklärte Reaktions- und Merkspiele, untermalt von tollem Humor und schicker Comic-Optik. Mit Miraculix zeichnen wir Runen in den Sand, der Fischverkäufer Verleihnix lehrt uns das klassische Wiegen mit Gewichten, während Obelix in Reaktionsspielchen Legionären eins auf die Nase gibt. Die Aufgaben verlangen kombinierte Fertigkeiten und bringen Euch gehörig ins Schwitzen – fünf Schwierigkeitsgrade machen den Titel aber für jede Altersklasse zugänglich.





Miraculix bringt Euch den berühmten Zaubertrank bei.



Die fünf Aufgabentypen in "Big Brain Academy" finden sich grundsätzlich in (fast) jedem Gehirntrainer.

lismus geprägt. Inhaltlich liefern die 18 sofort anwählbaren Übungen in satten 15 Schwierigkeitsgraden oberen Durchschnitt ab, insbesondere die Koordination von oberem und unterem Bildschirm fordert.

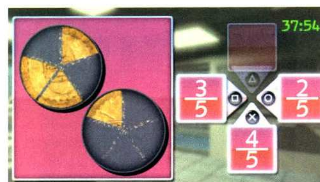
Das klügste Kind

Was die meisten Gehirntrainer eint, ist eine klinisch-reine Präsentation mit dem Charme eines Chirurgen in Fleischerschürze. Gerade für Kinder ist neben leicht zu verstehenden Minispielen eine schicke Präsentation wichtig. Hier hat klar der "Asterix Brain Trainer" seine gallische Nase vorn (siehe S. 75 unten). Empfehlenswert für Kinder ist auch "THINK Kids", das im Vergleich zwar aufgeräumter, aber dafür langweiliger präsentiert auftritt. Ein Karrieremodus für tägliche Aufgaben motiviert, zudem sind Aufgaben wie Sätze bilden, Geheimsprache oder Uhrzeit spaßig und sinnvoll zugleich. Leicht aus der Reihe tanzt das schrille "Denksport Center" durch seine poppig-bunte Aufmachung. Ein schnell nervendes Geschwisterpaar, das locker Nachwuchs der "Cooking Mama" sein könnte, präsentiert Euch knackige Denksportaufgaben, die frappierend an Nintendos "Big Brain Academy" erinnern, dem Vorbild aber nicht das Wasser reichen können. *pu*

Gedächtnisschwund auf PSP

Die PSP war nie das Handheld der Gelegenheitsspieler, entsprechend mager fällt mit drei Titeln die Auswahl an Gehirntrainern aus. Erwähnenswert ist "Buzz! Das Logik-Quiz": Der blonde Showmaster stellt Euren Grips in 16 Denksportspielen auf die Probe und kommentiert auf lustig-freche Weise. Das solide "Mind-Quiz" hat bereits drei Jahre auf dem Buckel, das 2007 erschienene "Hot Brain" entpuppt sich als wenig durchdachter Hirntrainer und langweilt rasch.





In "Buzz! Das Logik Quiz" ist die Zeit Euer ärgster Widersacher und gleichzeitig größter Motivator.

Marktübersicht

TITEL	PLATTFORM	HERSTELLER	PREIS	FAZIT	WERTUNG
Asterix Brain Trainer	DS	Atari	40 Euro	Tolle Reaktions- und Merkspiele vor allem für Kinder. Hübsche Comic-Optik und Asterix-Humor entzücken.	8 von 10
Augen-Training	DS	Nintendo	30 Euro	Leicht zugänglicher Trainer in fast identischer Machart wie "Kawashima", aber mit simpleren Übungen. Punktet mit deutscher Sprachausgabe.	7 von 10
Big Brain Academy	Wii / DS	Nintendo	30 Euro	Hip, farbenfroh, kurz: Mehr als alle anderen Gehirn-Jogger setzt die "Big Brain Academy" auf Unterhaltung und Spaß. Leider fehlt eine Tagebuchfunktion.	7 von 10
Buzz! Das Logik-Quiz	PSP	Sony	40 Euro	Charmante Logik-Knobelei, die dank Highscore-Jagd auch langfristig motiviert.	7 von 10
Denksport Center	DS	Sega	20 Euro	Kinderfreundliches Brain-Training mit vielen geklauten Elementen und teils nerviger Präsentation. Passabel.	5 von 10
Dr. Kawashima: Gehirn-Jogging	DS	Nintendo	30 Euro	Das Original: innovatives und motivierendes Trainingsprogramm für helle Köpfe. Die tolle Sudoku-Rätselei sorgt für den Spaß zwischendurch.	9 von 10
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	DS	Nintendo	30 Euro	Gelungener Gehirntrainer mit Charme, der zugleich Neueinsteigern die Scheu vor der Welt der Handhelds nimmt.	9 von 10
Dr. Reiner Knizias Logik-Coach	DS	Eidos	20 Euro	Schön präsentierte Knobeltour um die Welt mit vielen Aufgaben, die teilweise unausgewogen sind – für zwischendurch aber gut.	6 von 10
Hot Brain	PSP	Midway	30 Euro	Wenig durchdachter Hirntrainer in seriöser Aufmachung, aber mit peinlichen Schreibfehlern in Menüs und Aufgabenstellungen.	4 von 10
Gedächtnistrainer	DS	Franzis Verlag	30 Euro	Kein Feedback auf die eigenen Leistungen und nicht nachvollziehbare Sprünge im Schwierigkeitsgrad fördern nicht die grauen Zellen, sondern graue Haare.	2 von 10
Gehirntraining	PS3 / 360 / Wii / DS	Ubisoft	10-30 Euro	Zahlreiche Denkaufgaben sowie innovative Stresstests mit lustigen Ablenkungsmanövern motivieren. Auf Wii und 360 nur als Download verfügbar.	8 von 10
Kult-Klassiker Intelligenztests	DS	Neko Entertainment	30 Euro	Einen Intelligenztest, der Spielern nicht einmal den IQ verrät, braucht niemand. Zumal die Aufgaben lächerlich einfach sind.	1 von 10
Mind Quiz	PSP / DS	Ubisoft	20 Euro	Solide: Viele simple Übungen sind von Konkurrenten übernommen, machen aber weniger Spaß. Feedback gibt es nur durch wenig prägnante Textboxen.	5 von 10
Mindstorm	DS	THQ	20 Euro	Satte 100, teils unkonventionelle Denksportaufgaben mit hohem Anspruch und viel Abwechslung.	6 von 10
Rechts oder links	DS	THQ	20 Euro	Keine Konkurrenz zu Nintendos Gehirntrainern: Wenig Umfang und lieblose Aufmachung schrecken ab.	4 von 10
THINK Logik Trainer	DS	dtp	30 Euro	Typischer Denktrainer, dem es an Eigenständigkeit mangelt, der aber nichts grundlegend falsch macht.	6 von 10
THINK Logik Trainer – Think again	DS	dtp	30 Euro	Konsequente Fortsetzung mit neuen Minispielen, aber ohne frische Impulse. Die arg trockene Präsentation aus dem Vorgänger wurde übernommen.	6 von 10
THINK Kids	DS	dtp	30 Euro	Kindgerechtes Fitnessprogramm für den Kopf mit nachvollziehbaren Übungen und Lerneffekt. Für Grundschüler empfehlenswert.	7 von 10
THINK Sinnes Trainer	DS	dtp	30 Euro	Grundsolider Gehirn-Jogger, der den Aufgaben-Fokus auf Seh- und Hörtests legt, aber schlicht präsentiert ist.	6 von 10
Visual Logic Training	DS	RTL Games	30 Euro	In puncto Umfang beeindrucken 18 Aufgabentypen mit 15 Schwierigkeitsgraden, die Präsentation ist dagegen minimalistisch.	7 von 10

Fallout 3: The Pitt

Die zweite exklusive Xbox-360-Erweiterung lädt zum Ausflug nach Pittsburgh ein – M! macht die Reise mit und berichtet, ob es sich lohnt.

Entwickler	**Bethesda Softworks, USA**
Hersteller	**Bethesda Softworks**
System	**360**
Preis	**10 Euro**
Hauptspiel	**90% (Test in M! 12/08)**

Seit Ende März ist die 800 Punkte teure und fast 500 MB große Erweiterung auf dem Xbox Marktplatz verfügbar. Die Einbindung wurde wie beim vorherigen Add-on "Operation: Anchorage" gelöst. Ihr ladet einen existenten Spielstand, nach wenigen Minuten taucht ein neues Radiosignal auf, das Euch zum Einstiegspunkt lotst. Diesmal sucht Ihr ein Sklavenlager auf, das im Nordwesten der Karte liegt. Weil die Handlung des Hauptspiels eher im Süden angesiedelt ist, bedeutet das in der Regel einen langen und nicht ganz ungefährlichen Fußweg. Dort angekommen, entert Ihr nach einer kurzen Einlage ein Schienenfahrzeug, das Euch ins ehemalige Pittsburgh (oder eben "The Pitt") transportiert. Der Schauplatz ist in sich abgeschlossen und kann erst nach Beendigung der Storyaufgaben verlassen werden. Danach ist allerdings stets eine Rückkehr möglich.

Ab in die (Stahl-)Grube

"The Pitt" hält sich eng an die eingeführten "Fallout 3"-Konzepte. Das heißt, es fallen einige Kämpfe an, doch Rollenspiel-typische Tätigkeiten wie längere Unterhaltungen werden nicht vernachlässigt. Wer sich bei "Operation: Anchorage" an der ballerlastigen Ausrichtung störte, muss sich hier keine Sorgen machen. Würze ins Geschehen bringt ein gemeiner Kniff: Weil Ihr Sklaven befreien sollt, müsst Ihr Euch als ein solcher in die zerfallene Stadt einschleichen – deshalb steht Ihr bald ohne Eure normale Ausrüstung da und seid nur noch mit Messer und lumpigen Klamotten ausstaffiert. Zum Glück helfen Euch Leidensgenossen aus oder Ihr findet bei Verstorbenen weitere Waffen. Diese habt Ihr auch nötig: So ist es eine Eurer Aufgaben, in einem Schrottplatz-Gebiet Stahlbarren zu finden, ohne von Trogs (mutierte Menschen, die an Gollum erinnern) zerfleischt zu werden. Übersteht Ihr die Suche, kämpft Ihr in einer kleinen Arena als Gladiator, um die Anerkennung der Sklaventreiber zu gewinnen und so Eure Suche zu erleichtern.

Rund vier Stunden seid Ihr beschäftigt, wobei einige Entscheidungen den Verlauf und Action-Gehalt späterer Missionen stark verändern. Die Inszenierung setzt geschickt auf überraschende Momente, was die Motivation der einzelnen Protagonisten angeht. Das kaputte Pittsburgh hält das hohe Grafikniveau des Hauptspiels und beinhaltet mit seiner von Hochofenfeuern beleuchteten Stahlmühle und dem düsteren Schrottplatz ansehnliche Schauplätze. Als neue Waffe findet Ihr mit der Auto-Axt ein verheerendes Gerät, das selbst Nahkampfabstinenzler gerne auf Tuchfühlung mit Feinden gehen lässt. Wer an der Stahlbarren-Suche Gefallen findet, darf jederzeit dorthin zurückkehren und zusätzliche Belohnungen abstauben. *us*



360 Die Auto-Axt der Sklaven ist eine mächtige Waffe und macht bei der Stahlbarren-Suche auf dem Schrottplatz mit der Trog-Brut kurzen Prozess.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Obwohl ich den "Operation: Anchorage"-Ansatz interessant fand, ist das traditioneller inszenierte "The Pitt" eine Klasse besser: Bethesda verzichtete auf spielerische Experimente und konzentrierte sich darauf, die Stärken des Hauptabenteuers ins neue Szenario zu verpflanzen. Die Handlung überzeugt mit intelligenten Dialogen und durchdachten Charakteren. Grafisch setzt das desolate, aber belebte Pittsburgh einen ansehnlichen Kontrast zum menschenleeren Washington. Dass Ihr über lange Zeit nur schwach bewaffnet seid, sorgt für Spannung und macht ein anderes Vorgehen als sonst nötig. Kurzum: "The Pitt" erfüllt alles, was ich mir von einem Add-on von "Fallout 3" erhoffe und hält das hohe Niveau des Hauptspiels mühelos.



360 Mad Max lässt grüßen: Im 'Loch' tretet Ihr zu Duellen auf Leben und Tod an.



360 Herzlich willkommen: Wenn Ihr 'The Pitt' betretet, habt Ihr Euer ganzes Waffenarsenal dabei – aber nur zu Beginn...

SOCOM Confrontation

Zaubervorstellung, Kletterwettbewerb und Online-Partyzone: Das alles steckt in Sonys Taktikshooter – obwohl es die Entwickler gar nicht beabsichtigt haben!

Entwickler	Slant Six Games, USA
Hersteller	Sony
System	PS3
Preis	35 Euro
Hauptspiel	77% (Test in M! 05/09)

Die "SOCOM"-Serie begeistert Team-Spieler mit taktischen Finessen, die Ihr erst auf den zweiten Blick entdeckt. Allerdings stechen dann auch Fehler und Mankos ins Auge, welche die Entwickler nach und nach auszubessern gedenken: M! hat sich einige Nächte um die Ohren geschlagen und ausführliche Erfahrungen gesammelt.

Für Ruhm und Ehre

Eigentlich bringt "SOCOM Confrontation" alles mit, was ein Taktik-Shooter der neuesten Generation braucht: Die Ausrüstung ist vielfältig, die verzwickten Schauplätze ermöglichen massig taktische Kniffe und sieben Spielmodi bringen Abwechslung in die Feuergefechte. Außerdem messt Ihr Euch im Gegensatz zu den PSP-Scharmützeln mit Spielern aus aller Welt: Für jeden Sprachraum hat Sony eigene Server bereitgestellt, die Ihr zu Beginn auswählt. Leider sind europäische Online-Söldner ihren Mitstreitern aus Japan und den USA zunächst weit unterlegen, da "SOCOM Confrontation" in Übersee schon seit Oktober 2008 im Handel ist. Vor allem unsere amerikanischen Freunde schauen gerne auf den deutschsprachigen Servern vorbei, um mit ihrem Trainingsvorsprung die 'Euros' ordentlich aufzumischen. Das ist verständlich, schließlich sind die Trophäen schwer zu ergattern: Gezählt werden nur Erfolge in Ranglistenspielen, in denen es meist keinen Respawn gibt. Wer z.B. für den Sondereinsatz-Orden 15 Gegner am Stück besiegen will, muss sich leichte Opfer suchen – da kommen den versierten Amerikanern die Nachzügler aus Europa gerade recht. Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass in vielen Räumen des deutschen Servers vorwiegend englisch gesprochen wird.

LETZTE KONTAKTE

COMMUNITY
CLAN
FREUNDE
LETZTE KONTAKTE
NACHRICHTEN

WERTUNG	RANG	SPIELERNAME
0		twofeet32k
0		JohnyPotSmoker
0		Tj PME DELT
0		
0		SPIELERPROFIL
0		NACHRICHT SENDEN
0		CLAN-EINLADUNG SCHICKEN
0		
0		markun8
0		RaZzTaSTic
0		tacky4649
0		WEREWOLF15
0		jjay1979
0		cutboy15
0		HAWGZ501

PS3 Kontrolliert die Profile der Mitspieler mit der Community-Funktion 'Letzte Kontakte', um gute Spieler für Euren Klan zu finden.

Training am Telefon?

Für "SOCOM Confrontation" solltet Ihr reichlich Zeit und Motivation mitbringen: Die Handhabung von Steuerung und Waffen erfordert viel Übung – Neulinge sollten die Finessen zunächst allein ausloten. Genau das ist in "SOCOM Confrontation" aber erstmals nicht möglich, weil es weder Trainings- noch LAN-Modus gibt. Auch auf den öffentlichen Servern werdet Ihr Privatsphäre erst mit dem Update 1.50 genießen – dann sind auch Räume mit Passwortschutz möglich. Bis dahin eröffnen Einsteiger ein freies Spiel mit Respawn-Funktion und hoffen darauf, möglichst lange ungestört zu bleiben. Weil Absprachen



PS3 Da ist was im Busch: Scharfschützen finden mit etwas Erfahrung exzellente Schusspositionen.



PS3 Nur wer im Team agiert, kann sich mit starken Gegnern messen: Deckt Kameraden, während sie Granaten auf den Feind schleudern!

BITTE EIN SPIEL ZUM BEITRETEN WÄHLEN — KANAL: US EAST 4

SPIELNAME:	SPIELER	MAX.
4v4 Elimination 1- US EAST- 4	8	8
4v4 Elimination 2- US EAST- 4	0	8
420 GET ACTION!	3	32
DA BOMB 420	1	32
GLICH MASTER	1	32
GLITCHnoYESHUA	4	16
Just Play	10	16
KillHouse	13	16
GLITCH FEST	3	8
GNK GNK	5	8
GNK OR VOTE	7	8

KARTENNAME:	QUARANTINE (GROSS)	RUNDENZAHL:	20
SPIELMODUS:	DOMINANZ	RUNDENZEIT (MIN.):	8
WIEDERBEL.-ANZAHL:	UNENDLICH	EIGENTEAMBESCH.:	AUS

PS3 Sucht nach Spielräumen mit dem Namen 'Glitch', um Glitcher im Zuschauermodus zu beobachten oder selbst Fehler zu finden.

per Headset nur innerhalb des Teams möglich sind, geht das Training mit einem Freund ebenfalls nicht ohne Probleme vonstatten: Mann gegen Mann könnt Ihr den neuen Text-Chat der PS3-Systemsoftware 2.70 nutzen, um sich im Level zu treffen oder etwa die Wirksamkeit der eigenen Tarnung zu erfragen – da klemmt sich so mancher Spieler lieber gleich den Telefonhörer zwischen Schulter und Ohr!

Erst nachdem derartige Fragen geklärt sind, wird die Kommunikation mit dem feindlichen Team überflüssig: Je mehr Zeit Ihr mit "SOCOM Confrontation" verbringt, umso unwichtiger werden Absprachen mit dem Gegner – auch wenn Eure Freunde mitspielen.

Organisiert Euch!

Die Community-Funktionen von "SOCOM Confrontation" unterscheiden sich deutlich von denen der PSP-Versionen: Der erweiterte Klan-Editor gestattet das Erstellen eigener Klan-Abzeichen sowie das Entdecken versteckter Bonuswaffen, wenn Ihr die Nationalität des Klans verändert (siehe Tabelle unten). Funktionen abseits des Klans wie Forum und schwarzes Brett wurden im Spiel abgeschafft, surft stattdessen ins offizielle Forum von socom-hq.com oder auf eine der vielen Fanseiten: Sowohl Klans als auch Fan-Vereinigungen (z.B. www.socomfans.com) bieten jede Menge Informationsmaterial rund um das Spiel. Neulinge wiederum erfahren alle Kniffe und laden praktische Extras wie detaillierte 3D-Karten der Kampfschauplätze herunter.

VERSTECKTE BONUSWAFFEN

WAFFE	TYP	KLAN-LAND
Ameli	MG	Spanien
FAMAS G2	Sturmgewehr	Frankreich
GMP	MP	Deutschland
IW-80 A2	Sturmgewehr	England
SCFR-LW	Sturmgewehr	Amerika

Profispieler hingegen messen sich in Turnieren mit Teams aus aller Welt. Neben der Playstation-Liga werden diese auch von Homepages veranstaltet – hier spielt Ihr nach individuellen Regeln und räumt gestiftete Preise ab. Die lebendige Community im Internet kann "SOCOM Confrontation" noch viel spannender machen – sofern Ihr Euch mit Gleichgesinnten organisiert: Wer einen mächtigen Klan aufbauen will, muss sich auch im World Wide Web tummeln.

E-Sport: Glitchen

Im Gegensatz zu den PSP-Soldaten sind PS3-Soldaten vor Cheatern weitgehend sicher, für Unruhe sorgen jedoch die zahlreichen Glitches: Diese kleinen Fehler in Level- und Spiellogik können für verblüffende Effekte sorgen und pfiffigen Spielern unfaire Vorteile verschaffen. So gelang es versierten Spielern bereits, durch Wände zu laufen, über Häuser zu springen oder wie auf einem Skateboard durch die Areale zu gleiten. Mittels verzwickter Kletterpfade verlasst Ihr sogar das Schlachtfeld oder ergaunert per Teamkommando unbegrenzt Granaten. Mit regelmäßigen Updates versuchen die Entwickler, diese Fehler nach und nach auszumerzen: Für diesen Artikel spielten wir mit der Version 1.42 (Stand Anfang April) – das angekündigte Update 1.50 soll zahlreiche Probleme beheben. Die Glitcherszene versteht sich allerdings nicht als fieser Mogelclub, sondern prangert Design-Schlampereien humorvoll im Internet an: Wer auf YouTube nach den Begriffen 'Socom', 'Confrontation' und 'Glitch' sucht, findet zahllose Videos mit teils unglaublichen Spielszenen.







PS3 Glitch-Videos findet Ihr vor allem auf www.youtube.com: Hier robbt ein Soldat seitlich über den Abgrund.







PS3 Supersprung aufs Dach: YouTube-Aktivisten versuchen sich gegenseitig mit spektakulären Stunts zu überbieten.

Damit solche Stuntvideos zustande kommen, treffen sich die Glitcher in eigenen Räumen. Dort werden Fehler ausprobiert und von mehreren Mitspielern beobachtet, damit ein Stunt aus verschiedenen Perspektiven aufgezeichnet werden kann. Nebenbei entstanden allerlei Spaßclips, z.B. mit satten Beats unterlegte Tanzfilmchen, in denen Spieler in den verschiedensten Winkeln der Levels gemeinsam die Hüften schwingen. Ihr seht, auch abseits der üblichen Teamballerei könnt Ihr mit "Socom Confrontation" reichlich kreativen Spaß haben. *oe*

GLITCHEN IN SOCOM: UPDATE 1.42



PS3 Durch poröse Mauern verlassen Glitcher die Arena: Hier schwimmt ein Spieler zu einer Plattform,...



PS3 ...deren Kante an manchen Stellen durchlässig ist. Schließlich taucht er unter die Plattform.



PS3 Dort endet das Wasser und der Spieler fällt herab auf die Bodenebene unter dem kompletten Levelkomplex.

ONLINE



Wii endlich mit Speicherweiterung

SYSTEM • Das Problem des viel zu knapp bemessenen internen Speichers kennt jeder Wii-Besitzer, der mehr als eine Handvoll Download-Spiele gekauft hat – jetzt ist es gelöst. Seit März gibt es ein Update des Wii-Betriebssystem (Version 4.0) mit einer wichtigen neuen Funktion: Im Hauptmenü kam links unten das Symbol einer SD-Karte hinzu. Habt Ihr eine ins Gerät gesteckt, könnt Ihr ab sofort Download-Spiele darauf bunkern und sie direkt von der SD-Karte starten. Das funktioniert tadellos, Ihr müsst nur zu Beginn eine etwas längere Ladezeit in Kauf nehmen, während der das Spiel in den Hauptspeicher geschaufelt wird. Weil auch Karten mit mehr als 2 GB Kapazität zugelassen sind, gehören Platzprobleme der Vergangenheit an. Außerdem neu seit dem Update: In der Virtual-Console-Abteilung hielt die Arcade-Rubrik Einzug, in der Ihr waschechte Spielautomaten-Titel findet.



Wii Augen links unten: Hier geht es zu (fast) unendlich viel Speicherplatz.

Freifahrt nach South Central



360 Die Umgebung gibt es gratis, für neue Autos müsst Ihr blechen.

SPIELE • **"Midnight Club: Los Angeles" hat Zuwachs bekommen: Seit einigen Wochen kann als neuer Bereich auch das berüchtigte South-Central-Viertel der Westküstenmetropole erkundet werden. Das schließt nahtlos unten an der Karte an und wird von Rockstar kostenlos zur Verfügung gestellt. Rund 1,5 GB belegt das Gebiet auf der Festplatte und dient in seiner Gratisform lediglich dem Sightseeing – das lohnt sich, denn der weniger glamouröse Look von South Central ist ansehnlich. Wer mehr will, muss in die Tasche greifen: Für ca. 10 Euro bekommt Ihr einen ordentlichen Satz an ortsspezifischen Aufträgen, Rennrouten und Fahrzeugen, darunter mit Lowridern und SUVs zwei neue Fahrzeugklassen.**

Rätselhafte Schnitzeljagd in "Home"

ZUSATZ-INHALT • Erstaunlich wenig Tamtam machte Sony bislang um die interessanteste Ergänzung, die ihre virtuelle PS3-Community "Home" seit ihrer Einführung gesehen hat. Auf dem Hauptplatz entdeckt Ihr an einer Wand ein mysteriöses Zeichen, das aktiviert werden kann. Dadurch teleportiert Ihr in ein Areal, das auf der Karte nicht zu finden ist und sich als vermeintlicher Experimentierraum für Alphatester entpuppt. Dort angekommen, begrüßt Euch eine Stimme aus dem Off und klärt Euch auf: Hier dürft Ihr an virtuellen Terminals Informationen abrufen, verschiedene Rätsel lösen oder in weiteren Zonen Minispiele ausprobieren. Derzeit sind noch längst nicht alle Missionen aktiv, wöchentlich kommen neue hinzu. Zum Redaktionsschluss war z.B. erstmals der Zutritt in den 'Service-Bereich' von "Home" möglich. Das Ganze wird unter dem Kürzel "Xi" zusammengefasst und verschafft "Home" einen dringend benötigten Wiederbesuchswert. Grafisch sind die neuen Bereiche und Einlagen nicht spektakulär, aber stimmig gestaltet.

Dafür überzeugen die vielen neuen Betätigungsmöglichkeiten und die Detailverliebtheit: So sind die anklickbaren Pseudo-Webseiten und Blogs ausführlich bestückt, bei den Minispielen dürfen endlich auch mehrere Leute parallel teilnehmen. Die gestellten Rätsel gerieten teilweise sehr knifflig oder verlangen viel Fußarbeit, die manchmal nervig ist. Sie locken aber mit der Aussicht darauf, mehr über die ungewöhnliche Alphatester-Hintergründe zu erfahren. Kurz gesagt: Dafür, dass "Xi" nichts kostet, bietet es wirklich jede Menge.



PS3 Willkommen im Alphatester-Bereich: In der Lounge findet Ihr viele Knobelaufgaben und Portale zu Räumen mit zusätzlichen Betätigungsmöglichkeiten.



PS3 Die "Xi"-Minispiele reichen von Reaktionstests bis zu waschechten Text-Adventures.



PS3 Gemein: Im Service-Bereich müsst Ihr Euch den Eintritt ertricksen.

ONLINE-TICKER »

+++ Abstrakter Nachschub: Die ab sofort erhältliche "Encore"-Erweiterung des ungewöhnlichen Geschicklichkeitsabenteuers "PixelJunk Eden" (PS3) spendiert fünf neue Welten für günstige 3 Euro. +++ Flipper dir einen: Nachdem bisher nur Xbox-360-Spieler die Silberkugel mit "Pinball FX" laufen lassen durften, sind jetzt PS3-Besitzer an der Reihe: Das gleiche Team entwickelt exklusiv für die Sony-Konsole "Zen Pinball". +++ Fantasy-Strategie-Comeback: Konami werkelt derzeit an einem Download-Vorgänger zum PSone-Oldie "Vandal Hearts". +++

Flock!

PS3 360 Geschicklichkeit 



360 Die Rätsel sind meist nicht kompliziert, ohne Planung kommt Ihr aber nicht weit – hier muss ein Kuh-tapult zum rechten Zeitpunkt aktiviert werden.

Haben Außerirdische ein Herz für Tiere oder nur Interesse daran, Vierbeiner und Flattervieh für Experimente zu nutzen? Was wirklich ihre Motivation ist, lässt "Flock!" offen – so oder so schlüpft Ihr in die Rolle eines Alien-Hirten, der verschiedene Tiersorten zum Raumschiff (liebevoll als 'Mother Flocker' tituliert) geleiten soll.

Steigt dazu in eine kleine Untertasse und schwebt durch Insel-Landschaften, auf denen sich die animalischen Schützlinge tummeln. Euer Ufo wirft stets einen Lichtkegel auf den Boden, vor dem sich die Tierchen fürchten. Die Folge: Kommt Ihr in ihre Nähe, nehmen sie Reißaus. Dieses Fluchtverhalten nutzt Ihr, um die Herden in Richtung des Raumschiffs zu lotsen.

In den über 50 Levels tauchen stets neue Hindernisse auf: Achtet darauf, dass Ihr Euer Vieh nicht über eine Klippe ins Wasser scheucht oder es in Gruben purzelt. In nächtlichen Abschnitten warten gefährliche Raubtiere außerhalb des Ufo-Lichtscheins – wer einen Schützling zurück lässt, serviert ihn auf dem Silbertablett. Anfangs hütet Ihr nur Schafe, später kommen andere Tierarten wie Hühner, Kühe und Schweine dazu, die eigene Fähigkeiten haben: Hühnchen können kurze Strecken fliegen, drangsalierte Kuhherden verfallen in Raserei und rammen größere Hindernisse aus dem Weg. Später im Spiel trefft Ihr immer öfter auf Tier-Kombinationen, deren Fähigkeiten Ihr einsetzten müsst, um die Wege zu ebnen.



360 Der Level-Editor kann sehr viel, sofern Ihr die komplexe Handhabung verinnerlicht – zur Übung seziert Ihr einfach die vorgegebenen Landschaften.



360 Gängige Ufo-Klischees werden liebevoll auf die Schippe genommen: Furcht mit dem Strahl Wege statt Kreise ins Korn, um die Schafe voranzutreiben.

Das Grundkonzept von "Flock!" ist stimmig und witzig, das kluge Leveldesign vermeidet Wiederholungen und streut in regelmäßigen Abständen neue Spielelemente sowie Belohnungen ein. Dazu gesellt sich ein liebevoll umgesetzter Grafikstil, dessen Charme sprichwörtlich aus allen Nähten platzt und an "LittleBigPlanet" erinnert. Die isometrischen Umgebungen ähneln einem Flickenteppich: Während der Untergrund aus verschiedenen Fetzen zusammengestückelt zu sein scheint, erinnern sämtliche Objekte und Tiere an Stoff-Figuren. So putzig die Inszenierung ist, wird der Spielspaß doch von einem Aspekt eingebremst: Euer Ufo steuert sich träge, exakte Bewegungen klappen nicht ohne weiteres. Weil aber die Tiere schon türmen, wenn Ihr noch nicht sonderlich nahe seid, wird gezieltes Agieren schwierig. Daher geratet Ihr immer wieder in Situationen, bei denen die Herde anders reagiert als erwartet. Zum Glück sind die Levels nicht besonders lang – trotzdem nervt es, wenn eine unglückliche Bewegung Eure Bemühungen zunichte macht.

Bringt Ihr die nötige Portion Geduld mit, hat "Flock!" viel zu bieten: Neben den Solo-Levels warten einige Abschnitte für Koop-Runden (allerdings nur offline) sowie ein Editor: Der ist nicht einfach zu bedienen, dafür aber leistungsfähig; Eure Eigenbau-Szenarien könnt Ihr online tauschen. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**Proper Games, UK**	**7**
Hersteller	**Capcom**	
Preis	**15 Euro**	

Rag Doll Kung-Fu: Fists of Plastic

PS3 Beat'em-Up 12



PS3 Die Solo-Herausforderungen halten nur kurz bei Laune: Aufgaben wie das Abschießen von Zielscheiben sind schlicht und einfach banal.



PS3 Versammelt Ihr Mitspieler vor der Glotze, kommt die komische Klopperei in Fahrt, erreicht aber lange kein "Smash Bros."-Niveau.

"Rag Doll Kung-Fu" machte sich auf dem PC einen Namen: Als Hobby-Entwicklung vom "LittleBigPlanet"-Mitschöpfer Mark Healey während seiner Zeit bei Lionhead erdacht, verkloppten sich darin Fadenpuppen. Nicht nur der eigenwillige Grafikstil fiel auf, sondern vor allem die Steuerung: Per Mausklick wurden die Gliedmaßen positioniert und ungewöhnliche Moves vorbereitet. Klingt interessant? Dann müsst Ihr Euch einen PC besorgen, denn die PS3-Umsetzung "Fists of Plastic" hat dieses Konzept über Bord geworfen. Zwar agiert Ihr immer noch mit witzig animierten Kämpferpuppen, die werden aber recht konventionell per Steuerkreuz und Buttons gelenkt. Nur einige Attacken aktiviert Ihr per Sixaxis-Bewegungserkennung, was eher in wildes Gefuchtel ausartet. Ansonsten orientiert sich "Rag Doll Kung-Fu" am "Smash Bros."-Konzept: Bis zu vier Kämpfer wuseln über den Bildschirm und verdreschen sich in Spielmodi wie Death Match oder King of the Hill. Unverständlicherweise geht das nur an einer Konsole, einen Online-Modus vermissen wir schmerzlich. Wer nicht regelmäßig Kumpel zur Hand hat, schaut in die Röhre, denn die Solo-Möglichkeiten von "Fists of Plastic" sind beschränkt: Mini-Missionen wie 'Verkloppe CPU-Dummies' oder 'Schieße mit Shurikens auf Zielscheiben' motivieren nur kurz und taugen eher zur Vertiefung der Steuerungskenntnisse. Ein Blick auf den Xbox-Oldie "Kung-Fu Chaos" (übrigens auf der Xbox 360 als Download erhältlich) zeigt, dass mehr drin gewesen wäre. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**Tarsier Studios, UK**	**6**
Hersteller	**Sony**	
Preis	**10 Euro**	

Burn Zombie Burn

PS3 Action 18

Die wenig zimperliche Splatterparodie "Burn Zombie Burn" ist für deutsche PS3-Besitzer wie ein Phantom. Ende März veröffentlicht, trug das Spiel eine USK-18-Wertung und war doch im deutschen Store zu finden – was angesichts Sonys rigider Jugendschutz-Haltung in Bezug auf Online-Angebote durchaus überraschend war. Eilige Käufer stellten schnell fest, dass trotzdem Änderungen für den heimischen Markt vorgenommen wurden. Wie beim Untoten-Kollegen "Left 4 Dead" spritzte Blut in grüner statt roter Farbe, was dem Spiel aber nicht weiter schadete. Trotzdem muss das jemandem beim PlayStation-Konzern noch zu grob gewesen sein, denn nach weniger als einem Tag verschwand der Titel aus dem deutschen PlayStation-Store und ist seitdem nicht wieder dort aufgetaucht.



PS3 Bei all dem Chaos sollt Ihr einen kühlen Kopf behalten: Das brennende Grüppchen links oben erhöht Euren Combo-Zähler – ballert also erst den Rest weg, bevor Ihr sie auch noch erledigt.

Schade, denn damit bleibt dem Großteil der Zockergemeinde ein zwar nicht weltbewegender, aber doch spaßiger Score-Shooter vorenthalten. "Burn Zombie Burn" wirkt wie ein durchgeknalltes B-Movie aus den 50er-Jahren, bei dem Ihr als Schmalztollen-Held eine Horde Untoter aufhalten müsst. Dazu lauft Ihr durch eng begrenzte Gebiete und entledigt Euch der Angreifer mit Waffen wie Kettensäge, Pistole, Schrotflinte oder sogar einem Rasenmäher. Obwohl die Perspektive an "Robotron" erinnert, agiert Ihr überraschend nicht mit beiden Sticks. Stattdessen bewegt Ihr Euch per Tastendruck seitlich oder ballert automatisch in Richtung des nächsten Ziels – das ist untypisch, funktioniert aber gut. Für Tiefgang sorgt das Punktesystem: Um Euren Multiplikator hochzuschrauben, müsst Ihr Zombies in Brand stecken und die flambierten Kerle möglichst lang nicht ins Jenseits schicken. Übermäßig abwechslungsreich wird die Ballerei dadurch nicht, als originelle Variante zu den sonst üblichen Rundum-Shootern macht sie aber einen guten Job. *us*

SPIELSPASS

Entwickler	**Kuju Ent., UK**	**6**
Hersteller	**Kuju Ent.**	
Preis	**8 Euro**	

Puzzle Quest: Galactrix

360 PS3 DS **Denkspiel** frei

Die Fortsetzung zum motiverenden Rollenspiel- und Knobel-Mix "Puzzle Quest" ist endlich fertig – und wird den hochgesteckten Erwartungen nicht gerecht. "Galactrix" ersetzt das Fantasy-Szenario durch eine sterile SciFi-Welt, die kaum noch Charme besitzt. Andere liebgewonnene Sachen wie unterschiedliche Charakterklassen und detaillierte Spezialisierungen wurden ebenfalls gekippt bzw. eingedampft. Diese Design-Entscheidungen kommen uns nicht besonders klug vor, sind aber verschmerzbar. Gravierender wirkt sich die Überarbeitung des Kampfsystems aus. Erhalten blieb die auf "Bejeweled" basierende 'Reihe mindestens drei gleichfarbige Steine auf'-Logik, doch statt quadratischer Felder verschiebt Ihr nun Sechsecke. Der Knackpunkt: Wenn Ihr Blöcke abbaut, fallen neue nicht mehr automatisch von oben nach, sondern aus einer von sechs Richtungen, die Ihr durch Euren Zug bestimmt. Das macht das ehemals einsteigerfreundliche System unnötig komplex. Dazu kommt erneut die Tendenz der CPU-Gegner, verdächtig oft genau dann glückliche Combo-Reaktionen zu erhalten, wenn sie vor kniffligen Situationen stehen. Außerdem nervig: viel zu oft vorkommende Knobelvarianten, z.B. zum Öffnen von Sprungtoren, bei denen viel vom Steinglück abhängt. Diese Kritikpunkte wiegen die wenigen gelungenen Neuerungen wie ein erneuerbarer Schutzschild während der Duelle nicht auf. Dennoch hat "Galactrix" nicht seinen ganzen Reiz verloren. Trotz der Ärgernisse reizt es, immer wieder noch eine weitere Mission anzuspielen. Übrigens gibt es das Spiel auch in Modul-Form für Nintendos DS, allerdings zum doppelten Preis – das ist dann doch etwas unverschämt. *us*



360 Aus Vier- mach Sechseck: Die Neugestaltung der Spielsteine und die zusätzlich zu beachtenden Fallrichtungen verkomplizieren die Knobel-Duelle um ein Vielfaches.

SPIELSPASS 6

Entwickler	**Infinite Int., USA**
Hersteller	**D3 Publisher**
Preis	**20 Euro**

Equilibrio

Wii **Geschicklichkeit** frei



Wii Immer schön vorsichtig: Wer den Radar links unten nicht beachtet, riskiert häufig die leichtfertige Zerstörung seiner Kugel.

Wie bei "Kororinpa" rollt Ihr durch das Kippen der Umgebung eine Kugel ins Ziel. Allerdings sind die rund 60 Levels in 2D gehalten und wirken so, als ob ein Amateur seine ersten Versuche mit einem Grafikprogramm gemacht hat. Könnt Ihr über die schwache Präsentation hinwegsehen, überzeugt die Kugelei mit überraschendem Tiefgang. Weil sich je nach Level die Beschaffenheit Eures runden Schützlings ändert, ist gefühlvolles Vorgehen angesagt – Steinmurmeln zerbröseln bei hartem Aufprall, während Papierbälle nicht viel Schwung mitnehmen. Die alternative Balance-Board-Kontrolle funktioniert gut, per Splitscreen dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig ran. Nur die seltsame Einschränkung, geschaffte Levels nicht beliebig anwählen zu können, verwundert. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler	**DK Games, USA**
Hersteller	**DK Games**
Preis	**5 Euro**

Uno Rush

360 **Denkspiel** frei



360 Außer den Avataren gibt es kaum grafische Spielereien – in der Hektik der Matches habt Ihr aber ohnehin nur Augen für die Karten.

Das beliebte Kartenspiel avancierte in seiner ersten Xbox-Live-Umsetzung zum Verkaufsschlager – das wird die Neuauflage wohl nicht schaffen. Hinter "Rush" verbirgt sich eine Variante, bei der Ihr mit offenem Kartensatz spielt (weshalb diesmal vier Teilnehmer an einer Konsole ran dürfen) und durch geschicktes Sortieren mehrere Karten auf einmal ablegen könnt. Was anfangs konfus klingt, ist schnell kapiert, bleibt aber stets hektisch, weil Ihr immer unter Zeitdruck steht. Mit dem gemütlichen "Uno"-Grundkonzept hat das nur noch wenig zu tun und erlaubt kaum noch taktische Spielereien. Dreist ist zudem die Tatsache, dafür den doppelten Preis des Vorgängers zu verlangen und nicht einmal einen Alternativ-Modus mit Originalregeln anzubieten. *us*

SPIELSPASS 5

Entwickler	**Microsoft, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Preis	**10 Euro**

The Dishwasher: Dead Samurai

360 Action 



360 Macht Ihr fast erledigte Feinde mit dem passenden 'schmutzigen' oder 'sauberen' Move nieder, gibt es zusätzliche Bonuspunkte.



360 Der Dishwasher ist keineswegs wehrlos, für aufwändigere Sprungattacken habt Ihr aber meistens keine Zeit, sobald mehrere Gegner auf einmal angreifen.

Der Sieger von Microsofts erstem Wettbewerb für XNA-Heimentwickler (der Preis: die Veröffentlichung als 'vollwertiger' Arcade-Titel) hat eine beschwerliche Reise nach Deutschland vor sich: Im Rest der Welt bereits erschienen, hieß es hierzulande erst, er wäre durch die USK-Prüfung gefallen. Kurz darauf wurde dies dementiert und angekündigt, dass eine Veröffentlichung noch stattfindet – nur wann genau, stand zum Redaktionsschluss nicht fest. Als untoter Tellerwäscher schnetzelt Ihr Euch durch 14 Levels und rächt Euer Ableben. Mit einfacher Steuerung schlitzt Ihr Ganoven und andere Feinde fachgerecht auf und versucht, durch das geschickte Aneinanderreihen von Attacken den Combo-Zähler hochzutreiben. Später erhaltet Ihr andere Waffen, die Ihr per Knopfdruck sofort wechselt. Wer versteckte Symbole findet, kann sogar einen Freund mitspielen lassen, der als mehr oder weniger seltsamer Begleiter aushilft – u.a. als Mördergitarre, die sogar mit dem passenden Zubehör kontrolliert wird. Illustriert wird das wüste Geschehen durch einen interessanten Grafikstil, der an Kohlezeichnungen erinnert und nicht mit Blutfontänen geizt. Das reicht allerdings nicht aus, um das etwas karge Grundkonzept zu übertünchen: Die ständigen Metzeleien sind auf Dauer wenig abwechslungsreich. Sobald mehrere Feinde auf einmal auftauchen, wird es schnell unübersichtlich. Ehrlich gesagt, sind wir überrascht, dass "The Dishwasher" den XNA-Wettbewerb gewonnen hat, denn die Actionorgie ist schlicht und einfach nichts Besonderes. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler	**Ska Software, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Preis	**10 Euro**

OutRun Online Arcade

PS3 **360** Rennspiel 



360 Die wunderhübschen Landschaften von "OutRun" heben die kurzweilige Raserei gelungen von den tristen, ernsten Simulationskonkurrenten ab.

"Online Arcade" setzt originalgetreu den Automaten "OutRun 2 SP" um – genau das ist der Knackpunkt: Die bunte Grafik mit den schicken Urlaubsumgebungen sieht in HD noch eine Spur schöner aus und das driftlastige Fahrverhalten erfüllt alle Wünsche, die man an ein flottes Arcade-Rennspiel stellt. Dafür fehlen sämtliche Extras, die vorherige Heimumsetzungen wie "OutRun 2006" boten: Keine freischaltbaren Boni, kein Karriere-Modus mit vielen motivierenden Missionen und vor allem nur 15 statt 30 Teilabschnitte – lediglich Online-Rennen für bis zu sechs Fahrer sind dabei. Schade, denn das hätte dem launigen Raser Langzeitpotenzial gebracht. So bleibt es beim feinen Fünf-Minuten-Spaß für zwischendurch, der seine Sache gut macht, mehr aber eben nicht. *us*

SPIELSPASS 7

Entwickler	**Sumo Digital, UK**
Hersteller	**Sega**
Preis	**10 Euro**

Bubble Bobble Plus!

Wii Geschicklichkeit 



Wii Im 'Arrange'-Modus dürfen bis zu vier Dinos ran und es tauchen schräge Plattformen auf – das bringt mehr Hektik, erhöht aber nicht den Spaß.

Als putziger Dinosaurier wuselt Ihr durch bildschirmgroße Levels, hüpft auf Plattformen, schließt Feinde in gespuckte Blasen ein und lasst diese dann zerplatzen. Doch statt der charmanten Pixelgrafik des Arcade-Oldies kommen Polygonmodelle mit lieblosen Animationen zum Einsatz, die unter der niedrigen Wii-Auflösung leiden. Ansonsten wurde zusätzlich die gleiche Anzahl von 'Arrange'-Levels integriert, die ein paar neue Variationen ins Spiel bringen. Trotzdem bleibt der Eindruck, dass Fans der Vorlage lieber beim Original bzw. der ebenfalls zum Download erhältlichen NES-Portierung bleiben sollten. *us*

SPIELSPASS 6

Entwickler	**Taito, J**
Hersteller	**Taito**
Preis	**8 Euro**

Hail to the Chimp

PS3 **Geschicklichkeit** 

In den USA kam "Hail to the Chimp" letztes Jahr im Dunstkreis der Präsidentenwahl als Vollpreisspiel auf den Markt – halbwegs passend, schließlich dreht sich alles im Spiel um eine ähnliche Thematik. In einer Reihe von Einsätzen kürt die Tierwelt ihr neues Oberhaupt. Als animalischer Kandidat wuselt Ihr durch überladene Umgebungen, sammelt Muscheln und haltet Eure Rivalen davon ab. Jede Runde gibt es kleine Variationen, die sich aber kaum auswirken – das allgemeine Chaos bleibt stets gleich, unklare Punkteabrechnungen machen die Konfusion komplett. Wer hierfür Geld ausgibt, hat falsch gewählt. *us*



PS3 Übersicht ist bei den tierischen Wahlkämpfen meistens nicht vorhanden.

SPIELSPASS 3
Entwickler **Wideload, USA**
Hersteller **SouthPeak Int.**
Preis **15 Euro**

Family & Friends Party

Wii **Partyspiel** 

Der Hersteller bezeichnet die "Family & Friends Party" als virtuelles Brettspiel, doch das rettet nichts: Langweilige Aufmachung, schwammige Spielregeln und dröge Einzelaufgaben vermengen sich zu einem öden Brei, dem es durchgehend an Charme und Witz fehlt. Die Hälfte der Zeit wird der Wii lediglich als Anzeigetafel für lahme Wortspiele und banale Fragerunden genutzt, die Ihr bereits nach einem Durchgang nie wieder sehen wollt – Finger weg von diesem Murks! *us*



Wii Traurig, aber wahr: Die banale "Senso"-Aufgabe gehört noch zu den besseren Minispielen.

SPIELSPASS 2
Entwickler **Gammick Ent., USA**
Hersteller **Gammick Ent.**
Preis **10 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Burn Zombie Burn	Kuju Ent.	–	Simple Rundumballerei mit eigenwilliger Steuerung und motivierendem Combo-System (Test auf Seite 82).	8 €	6
Flock!	Capcom	–	Humorvolles Schafe hüten: grafisch liebreizend, doch von Steuermacken gepiesackt (Test auf Seite 81).	15 €	7
Hail to the Chimp	SouthPeak Int.	–	Banale und schnell langweilig werdende Mischung aus Aufsammelei und "Power Stone".	15 €	3
Magic Carpet	Electronic Arts	PSone	Damals spektakuläres 3D-Fantasy-Flugspektakel, das heutzutage technisch arg veraltet wirkt.	5 €	4
PowerUp Forever	Namco-Bandai	–	Gute Ballerei mit "Robotron"-Steuerung, die von ihrer reizvollen Psychedelik-Optik lebt (Test in M! 02/09).	8 €	7
OutRun Online Arcade	Sega	Arcade	Der Spielhallen-Klassiker aufgehübscht mit schicker HD-Optik, jedoch ohne Zusatzinhalte (Test auf Seite 84).	10 €	7
Rag Doll Kung-Fu: Fists of Plastic	Sony	–	"Smash Bros."-artige Klopperei, die fast alle Skurrilitäten der PC-Vorlage verloren hat (Test auf Seite 82).	10 €	6
Worms	Team 17	–	Mit ein paar zusätzlichen Waffen und Szenarien aufpolierte Portierung des Artillerieduell-Klassikers.	10 €	8

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Flock!	Capcom	–	Launige Mischung aus Geschicklichkeit und einfacher Strategie mit Schwächen im Detail (Test auf Seite 81).	15 €	7
Hasbro Familien-Spieleabend	Electronic Arts	–	Nett präsentierte Gesellschaftsspiele, aber ausgesprochen dreist bepreist (Test auf Seite 72).	je 10 €	5
OutRun Online Arcade	Sega	Arcade	Ansprechend aufpolierter Arcade-Raser, allerdings ohne zusätzliche Spielmodi (Test auf Seite 84).	10 €	7
Puzzle Quest: Galactrix	D3 Publisher	–	Unnötig verkomplizierter SciFi-Nachfolger des Knobel-Abenteuer-Mixes (Test auf Seite 83).	20 €	6
Uno Rush	Microsoft	–	Das bekannte Kartenspiel in einer nur leidlich geglückten Tempo-Variante (Test auf Seite 83).	10 €	5

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Alex Kidd: The Lost Stars	Sega	Master System	Banaler "Wonder Boy"-Abklatsch, den bis auf die hübsche bunte Grafik nichts auszeichnet.	5 €	3
Bubble Bobble Plus!	Square Enix	–	Der knuffige Plattform-Oldie mit mäßig aufgehübschter Optik sowie zusätzlichen Levels (Test auf Seite 84).	8 €	6
Equilibrio	DK Games	–	Hinter einer unansehnlichen Grafik versteckt sich eine gelungene Geschicklichkeitskugelei (Test auf Seite 83).	5 €	6
Family & Friends Party	Gammick Ent.	–	Überflüssiges Pseudo-Brettspiel mit dümmlichen Minidisziplinen (Test auf Seite 85).	10 €	2
Gaplus	Namco-Bandai	Arcade	Knackiger "Galaga"-Nachfolger mit wenig neuen Ideen – trotzdem für eine Runde zwischendurch okay.	5 €	5
Mappy	Namco-Bandai	Arcade	Nette Plattformhüpferei, die aus einem sehr limitierten Konzept überraschend viel herausholt.	5 €	5
Secret Commando	Sega	Master System	Unspektakuläre, aber brauchbare Zu-Fuß-Ballerei, die immerhin Fans unterhalten dürfte.	5 €	4
Star Force	Tecmo	Arcade	Altbackener Vertikal-Shooter ohne herausragende Eigenschaften und nur für Fanatiker interessant.	5 €	4
Super Punch-Out!!	Nintendo	SNES	Humorvoll inszenierte Bitmap-Boxerei, die nicht allzu viel Tiefgang besitzt, aber trotzdem Spaß macht.	8 €	7
Texas Hold'em Tournament	Digital Leisure	–	Solide Umsetzung der beliebten Glücksspielvariante.	5 €	5
The Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo	N64	Hochkarätig produziertes Fantasy-Abenteuer, dessen zentraler Spielmechanismus die Meinungen spaltet.	10 €	8
The Tower of Druaga	Namco-Bandai	Arcade	Frustige Dungeon-Rennerei mit Minimal-Grafik, die heute kaum noch Spaß macht.	5 €	3

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Art Style: Aquite	Nintendo	–	Neue Variante eines alten Konzepts: Stapelt farbige Klötze und lasst Reihen verschwinden (Test auf Seite 86).	5 €	5
Art Style: Code	Nintendo	–	Knifflig, aber thematisch trocken: In diesem Puzzler stellt Ihr Zahlen auf den Kopf (Test auf Seite 86).	5 €	6
Mixed Messages	Activision	–	Überflüssiger 'Stille Post'-Verschnitt, für den auch der eingebaute Picto-Chat genügen würde.	5 €	1
Papierflieger	Nintendo	–	Putziges Rennspiel mit eigenwilliger Flugphysik – zwei Spieler teilen sich ein Handheld (Test auf Seite 87).	2 €	5
Pyoro	Nintendo	–	Das einstige "Wario Ware"-Mikrospiel hätte als Solo-Download mehr Spielelemente verdient (Test auf Seite 87).	2 €	4
Wario Ware: Snapped!	Nintendo	–	High Five ins Objektiv: vergnüglicher Kamera-Ableger der turbulenten Minispiel-Olympiade (Test auf Seite 87).	5 €	8

Neuerscheinungen vom 14.3. bis zum 17.4.



Download-Spiele für DSi



Nintendo öffnet den DSi-Shop: Entdeckt die ersten Download-Titel für Nintendo-Handhelds.

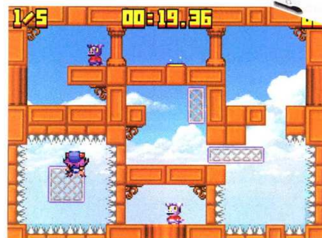
Besitzer des brandneuen Handheld-Updates DSi müssen auf GBA-Oldies verzichten, dafür bietet Nintendo seit Anfang April im DSi-Shop Download-Spiele zum kleinen Preis an. Dazu verbindet Ihr das Handheld mit dem Internet, wählt im Hauptmenü den DSi-Shop und installiert das benötigte Software-Update. Anschließend könnt Ihr an jedem Hotspot DSi-Ware einkaufen.

Online-Shopping

Bezahlt wird wie im Wii-Shop mit Nintendo-Punkten, die man als Code im Fachhandel erwirbt oder direkt per Kreditkarte abbuchen lässt: 100 Punkte entsprechen einem Euro. Im DSi-Shop sind die Download-Spiele nach Preisen geordnet, es gibt auch eine Gratis-Rubrik. Hier erhaltet Ihr den Internet-Browser von Opera, der vorab nicht auf dem Handheld installiert ist. Sämtliche Download-Titel werden im internen Flash-Speicher untergebracht. Auf lange Sicht müsst Ihr also haushalten: Zum Glück dürft Ihr die Spiele über die Systemeinstellungen auf die SD-Karte auslagern: Klickt auf 'Datenverwaltung', dann unter 'Systemspeicher' auf den entsprechenden Titel und die Option 'Kopieren'. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, löscht Ihr das Spiel aus dem Systemspeicher. Allerdings lassen sich Download-Titel nicht von SD-Karte starten, dazu müsst Ihr sie zurückkopieren.

Spielt mit der Kamera!

Die ersten Download-Spiele sind ein sympathischer Mix aus Minispielen, jedoch nutzen nur zwei Titel auch die neue Kamera: In "Real Football 2009" lässt sich damit das eigene Gesicht auf die Spieler projizieren. Lediglich "Wario Ware: Snapped!" (siehe Test rechts oben) nutzt die Kamera auch für die



DSi Im ersten Download-Jump'n'Run "Mighty Flip Champs" kraxelt Ihr über zwei Bildschirme.

Art Style: Code

DSi **Denkspiel**

Haltet den DSi wie ein Buch und tippt auf den Touchscreen: Von rechts fallen digitale Zahlen ins Spielfeld, die sich vertikal tauschen lassen. Allerdings kippen sie dabei, dann wird z.B. aus der Zahl fünf eine zwei. Wenn zwei oder mehr Zahlen am Stück den Wert Zehn ergeben, verschwinden sie: Trotz trister Optik unterhält die thematisch trockene Grübelei mit vier Modi auch langfristig. *oe*



DSi Tauscht die Zahlen vertikal aus, damit sich Reihen mit der Summe Zehn ergeben.

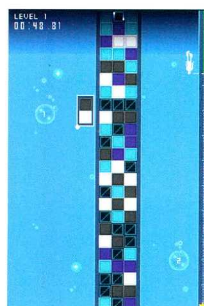
SPIELSPASS

Entwickler **Nintendo, J**
Hersteller **Nintendo**
Preis **5 Euro**

6

Art Style: Aquite

DSi **Geschicklichkeit**



DSi Schiebt den Block seitlich in den Turm, um Reihen zu bilden.

In den Bauklotzturm von "Aquite" lassen sich von rechts und links Elemente aus zwei bis vier Steinen schieben, um gleichfarbige Reihen zu bilden: Drei identische Klötze am Stück verschwinden. Nach einer vorgegebenen Anzahl an Klötzen erreicht Ihr den nächsten von zehn Levels. Die unterscheiden sich durch die Anzahl der Farben, außerdem dürft Ihr den Schwierigkeitsgrad mit drei Elementtypen variieren und zwei Modi spielen – ganz schön trickreich! *oe*

SPIELSPASS

Entwickler **Nintendo, J**
Hersteller **Nintendo**
Preis **5 Euro**

5

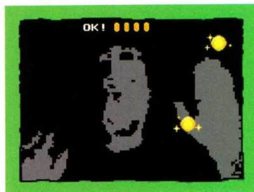
Wario Ware: Snapped!

DSi Geschicklichkeit





Der Download-Ableger von "Wario Ware" ist knapper ausgefallen als sein Modul-Bruder: Ihr entscheidet Euch zwischen den Mikrospiel-Episoden von Achterbahnchef Wario, Servicegirl Mona und Schauspieler Jimmy. Zwei Freunde schwingen Kopf und Arme in einer separaten Episode. In schnell aufeinander folgenden Geschicklichkeitsaufgaben gilt es, Kopf und Hände in bestimmte Positionen zu bringen. Das geht wie in den Vorgängern mit reichlich Humor vonstatten: Ihr winkt z.B. wild in die Kamera, lasst Euch rechts und links von Comicgirls knutschen und greift nach Münzen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Nach fünf Aufgaben wird abgerechnet. Dann erwartet Euch nicht nur die abschließende Statistik, sondern auch eine Fotoauswahl mit Euren schrägsten Szenen: Frecherweise bauen die Entwickler auch noch Grafiken ein, wie Ihr im Bild links erkennt. Mal sind die Schnappschüsse witzig, mal so peinlich, dass man ganz schnell weiterklickt – "Wario Ware: Snapped!" lässt keinen Spieler unberührt. *oe*





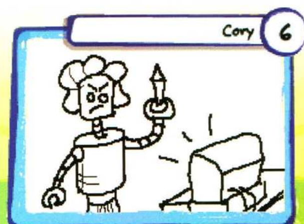
DSi Greift nach den Münzen (links) oder bringt Euren Mund in Mampfstellung (rechts): Sind Kopf und Hände in korrekter Position, müsst Ihr ein bis zwei Sekunden stillhalten.

SPIELSPASS 8
Entwickler **Intelligent Systems, J**
Hersteller **Nintendo**
Preis **5 Euro**

Steuerung. Damit die Digicam Hände, Kopfbewegungen und sogar zusammengekniffene Augen flott erkennt, sind gute Lichtverhältnisse und ein heller Hintergrund nötig. Außerdem müsst Ihr das Handheld ablegen und knapp einen Meter Abstand halten: Für den mobilen Einsatz eignet sich "Wario Ware: Snapped!" also nur bedingt. Speziell beim Zweispieler-Modus muss man sich richtig Platz zum Spielen schaffen – etwa ein Quadratmeter pro Spieler ist nötig. *oe*

Kommende DSi-Downloads

NAME	ENTWICKLER	GENRE	SPIELER
Art Style: Picopict	Nintendo	Puzzle	1
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Zwischendurch: Zahlenlogik	WayForward	Lernspiel	1
Mighty Flip Champs	WayForward	Jump'n'Run	1
Popstar Superstar	Gameloft	Musik	1-4
Real Football 2009	Gameloft	Sport	1

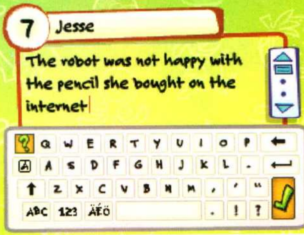




DSi Mit Minispielen zum "Popstar Superstar": Gameloft bringt Handyumsetzungen in den DSi-Shop.



DSi In der Rätselei "Art Style: Picopict" sortiert Ihr Retropixel: Das soll einmal Bowser werden.



DSi In "Mixed Messages" müsst Ihr Begriffe malen, welche die Mitspieler anschließend erraten.

Pyoro

DSi Geschicklichkeit

Der Vogel "Pyoro" streckt die Zunge schräg nach oben, um die herabfallenden Samen zu schnappen. Wenn sie auf dem Boden landen, brechen sie Löcher in Pyoros Plattform – lasst Euch nicht einsperren! Zum Glück wachsen die Bodenplatten wieder nach: Leider hat "Pyoro" nur einen Modus und spielt lediglich im oberen Bildschirm: Das simple Spielprinzip unterhält kurzzeitig, ist aber schnell ausgereizt – ein paar Spielelemente mehr hätten wahrlich nicht geschadet. *oe*

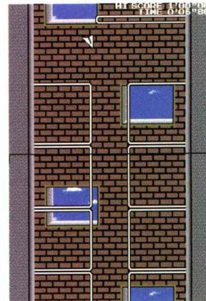


DSi Der Vogel schnappt nach Samen, die von oben in die Landschaft schweben.

SPIELSPASS 4
Entwickler **Nintendo, J**
Hersteller **Nintendo**
Preis **2 Euro**

Papierflieger

DSi Geschicklichkeit



DSi Lenkt den Papierflieger nach rechts und links durch Schikanen.

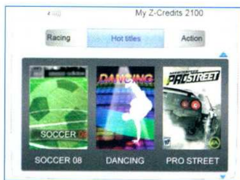
Den Papierflieger lenkt Ihr mit zwei Tasten durch vertikal scrollende Levels mit Hindernissen: Schwenkt ihn in Bögen nach rechts und links, um auszuweichen. Das ist wegen der eigenwilligen Physik gar nicht so leicht, schließlich beeinflusst der Flugwinkel auch die Geschwindigkeit – geradeaus wird's ganz schön schnell. Endlos-Modus und Zeitflug stehen zur Wahl, außerdem teilen sich zwei Spieler ein Handheld, um ein Wettrennen zu veranstalten. *oe*

SPIELSPASS 5
Entwickler **Nintendo, J**
Hersteller **Nintendo**
Preis **2 Euro**

IMPORT



Zeebo kommt



Erinnert grafisch an den Wii-Shop: der Online-Laden des 'ZeebotNet'.

HARDWARE • Auf der Game Developers Conference wurde die Zeebo-Konsole des brasilianischen Konzerns Tectoy vorgestellt: Die Hardware soll in Schwellenländern wie Russland, China, Brasilien und Indien für ca. 200 US-Dollar erscheinen. Spiele werden nur online über das UMTS-Netzwerk 'ZeebotNet' erhältlich sein – Kosten: 5 bis 15 Dollar. Technisch rangiert Zeebo auf einer Stufe mit der letzten Konsolengeneration: Ein mit 528 MHz getakteter ARM11-Prozessor wird von 1 GB Flashspeicher und 128 MB SDRAM flankiert. Neben Download-Titeln wie "Tekken" oder "Sonic Adventure" sind einige Spiele auf der Konsole vorinstalliert, z.B. Zeebo-Versionen von "FIFA" oder "Need for Speed: Carbon"



PSP-Mädels mit Milch bespritzen

SPIELE • Namco-Bandai hat für Freunde abgefahrener Japan-Rollenspiele etwas Besonderes in petto: Ende des Jahres erscheint "Queen's Blade Spiral Chaos" für PSP und heizt Eure Fantasie mit pikanten Zwischensequenzen an. Unser linkes Bild zeigt einen normalen Kampf. Nach einer Zwischensequenz, in der die weiblichen Figuren ihre 'Rüstungen' verlieren, gibt es einen Schuss Milch für alle bösen Mädchen (rechtes Bild).





Skurrile Mixtur aus Fernost: Bitmap-Rollenspiel trifft auf Anime-Schweinkram.

Bau dir deine Mikrospiele

SPIELE • **Am 29. April erschien in Japan das DS-Spiel "Made in Ore" – der jüngste Spross der "Wario Ware"-Serie. Hier bastelt Ihr eigene Mikrospiele: Legt Name und Dauer fest, zeichnet Figuren und Hintergründe, komponiert die Musik und stellt Spielregeln sowie -konzept auf die Beine. Natürlich könnt Ihr auf den 90 verfügbaren Speicherplätzen auch Mikrospiele abladen, die Euch von DS-Freunden geschickt wurden – zusätzlich will Nintendo zwei Spiele pro Woche zum Download anbieten. Wer lieber der durchgeknallten Story folgt, freut sich auf 90 eingebaute Disziplinen; Cartoon-Liebhaber designen mit der Software sogar eigene Manga-Comics. Eine Schnittstelle zur WiiWare-Version rundet das feine Modul ab.**

Ungesund! Kaktus-Kneippen auf DS.



Baukasten für Ohren (links) und Augen (rechts): Ersinnt eigene Melodien oder kritzelt einen Comicstrip auf den Touchscreen.

Hosentasche-Arcade

MERCHANDISE • Für stolze 70 Dollar können sich Nippon-Importeure diesen Mini-Cocktail-Automaten von "Space Invaders" ins Regal stellen. Nach Einwurf der mitgelieferten Miniatur-Münze spielt Ihr sogar eine dem Original ähnliche Version.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Cross Edge	Koei	PS3	55 €	USA	19. Mai
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	Wii	30 €	USA	4. Mai
Fantasy Golf Pangya Portable	Takara Tomy	PSP	50 €	Japan	im Handel
Guilty Gear XX Accent Core Pl.	Arc System	PS2	30 €	USA	im Handel
Jagged Alliance	Atari	DS	35 €	USA	5. Mai
Ketsui: Kizuna Jigoku Tachi Ext.	5pb	360	60 €	Japan	28. Mai
Kingdom Hearts 358/2 Days	Square Enix	DS	50 €	Japan	30. Mai
Persona	Atlus	PSP	50 €	Japan	im Handel
Punch-Out!!	Nintendo	Wii	55 €	USA	18. Mai
Shin Megami Tensai: D.S. 2	Atlus	PS2	40 €	USA	12. Mai

Licht aus, DS aus!

ZUBEHÖR • Eure Augen schmerzen, weil Ihr nachts ständig am DS klebt? Die Lösung naht – in Form des 'Game Timer': In den GBA-Slot gesteckt, warnt Euch eine Leuchte, wenn Ihr in zu dunkler Umgebung spielt; nach einer einstellbaren Zeit wird dann der Saft abgedreht – natürlich nicht, ohne Euch ein paar Minuten vorher zu warnen, damit Ihr noch speichern könnt. Besorgte Eltern und süchtige Spieler zahlen 30 Euro für den Augenschutz.



IMPORT-TICKER »

+++ Sonic boom: Satte 78 Stücke befinden sich auf den zwei Soundtracks zu "Sonic und der Schwarze Ritter", die jüngst in Japan erschienen sind – knapp 50 Euro müsst Ihr für die insgesamt drei CDs hinblättern. +++ Von der Spielhalle auf die Konsole: Der 25. Juni wird ein teurer Tag für Shoot'em-Up- und Prügelfreunde – für Xbox 360 erscheinen an diesem Datum die Umsetzungen der Naomi-Ballerei "Mamoru-kun wa Norowarete Shimatta" und die HD-Kloppergranate "BlazBlue Calamity Trigger". +++

The King of Fighters 2002 Unlimited Match

PS2 Beat'em-Up 



PS2 Zero heizt Kusanagi mit seinem Stachelmantel ein – die Arena des Schurken gehört zu den stimmungsvollsten im Spiel.



PS2 Sein Special Move nutzt Nameless nichts – Athena weicht der Attacke mit einem perfekt getimten Teleport aus.



PS2 Obwohl Chang im MAX-Zustand ist (siehe Zeitbalken am unteren Rand), trifft ihn sexy Mai mit einer Superattacke.



PS2 Heidern (links) und Foxy waren im 2002er Original nicht dabei.

15 Jahre auf dem Buckel und kein bisschen müde: die "King of Fighters"-Serie. Passend zum runden Geburtstag spendiert SNK Playmore einer der beliebtesten Episoden eine Generalüberholung. "The King of Fighters 2002 Unlimited Match" glänzt mit satten 66 spielbaren Charakteren, alle Prügelrüpel der Jahre '99 bis '02 laufen auf. Lediglich K9999 darf aufgrund eines Lizenzstreits nicht ran; an seine Stelle tritt Nameless, der über ein ähnliches Move-Repertoir verfügt, jedoch etwas zu stark geriet. Wählt Ihr aber den enthaltenen 'Neogeo Mode' an, ist auch K9999 spielbar, der sich vor den alten Pixel-Hintergründen prügelt. Für das eigentliche "Unlimited Match"-Update wurden sämtliche Stages neu gestaltet. Deren Look ist weniger grobkörnig und erfreut Euch mit Gastauftritten anderer SNK-Helden, lässt aber gelegentlich den Charme des Originals vermissen.

Wieder mit dabei ist die taktisch klug einsetzbare Superleiste am unteren Bildrand: Aktiviert den MAX-Zustand, freut Euch über mehr Schlagpower und cancelt Spezialattacken durch andere. Die sogenannten 'Super Desperate Moves' könnt Ihr neuerdings sogar ausführen, ohne vorher auf MAX zu wechseln – so bleibt Euer Vorhaben geheim. Auch wurde das Move-Repertoire einiger Schläger dezent verändert. Davon profitiert das Balancing, lediglich die unfairen End- und Zwischengegner tanzen wie immer aus der Reihe.

Solisten lernen und perfektionieren in zahllosen Challenges die Feinheiten des Kampfsystems (Vorsicht: japanische Erklärungen) und spielen nebenbei versteckte Kämpfer sowie Gallerien frei. Je nach Gusto entführt Ihr die 66 Charaktere in serientypische 3-gegen-3-Matches oder kloppt Euch durch die Solovariante – Kämpferwechsel während der Fights sowie Kurzauftritte von Strikern bleiben außen vor.

Wer dem Genre der 2D-Prügelspiele nach wie vor einen Platz im Herzen freihält, den macht dieses Spiel glücklich: Das monströse Kämpferaufgebot bietet coole Typen, exzentrische Mädels und düstere Bosse zuhauf. Die knackige Steuerung paart sich mit der fein austarierten Spielbarkeit – heraus kommt der vielleicht beste Teil der Serie. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler **SNK Playmore, Japan**
Hersteller **SNK Playmore**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **2 Spieler, Text: japanisch**

» 66 (teils freischaltbare) Kämpfer
» gelungener, neuer Soundtrack

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**85**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Das 2D-Beat'em-Up glänzt mit einer sagenhaften Kämpferriege und klasse Spielsystem – dieses Update macht Sinn.

Suggoi! Arcana Heart 2

PS2 Beat'em-Up 

"Suggoi! Arcana Heart 2" baut konsequent auf dem gelungenen Erstling auf und bietet beinahe alles, was Prügelspieler lieben: Ein buntes Sammelsurium abgedrehter, ordentlich balancierter Charaktere, ein spaßiges Kampfsystem (samt Air-Dashs und Homing-Attacken) sowie prächtig inszenierte Supermoves, die je nach Wahl des 'Arcana'-Elements variieren. Einen Haken hat die Sache jedoch: Die technische Umsetzung schwankt zwischen akzeptabel und katastrophal. Akzeptabel sind lange Ladezeiten und das Fehlen eines Online-Modus – katastrophal hingegen die Slowdowns (verstärkt bei Kämpferin Petra), grobpixeligen Sprites und Eingabeverzögerungen. Als Wettkampf-Disziplin für Prügelprofis fällt der PS2-Port damit durch. Wer sein Hobby weniger ernst nimmt, kann vor allem dank der verrückten Heldinnen eine Menge Spaß haben. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



PS2 Zum Totlachen: Mangazicken, Gothic Lolitas und Anime-Walküren beglücken Euch mit irrwitzigen Spezialattacken.



PS2 Selbst im Standbild schmerzen die pixeligen Sprites – in Bewegung sehen manche Moves noch schlimmer aus.

Entwickler **Examu, Japan**
Hersteller **AQ Interactive**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1-2 Spieler, Sprache: japanischText: japanisch**

» 20 weibliche Kämpfer
» grobpixelige Sprites bei Bewegungen
» Eingabe-Lags & Slowdowns

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**68**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	4 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Technisch miese Umsetzung eines feinen Arcade-Prüglers – die freakigen Mädels sind dennoch einen Blick wert.

Avalon Code

DS Action-Rollenspiel 



DS Das magische Buch nimmt Informationen über alles und jeden auf – auch über die junge Dame im Bett.



DS Feuergeist Rempo ist der erste übernatürliche Begleiter auf Eurer Reise.

DER ENTWICKLER

Seit 1994 ist das 86 Mann starke Matrix-Team in Japan aktiv. Gegründet von Ex-Climax und Telenet-Leuten war sein erster großer und bis heute prominentester Titel das PSone-Action-Adventure "Alundra" (Bild). Zu PS2-Zeiten verblieb fast der komplette Software-Ausstoß der Truppe in Japan, lediglich das stimmige "Dual Hearts" kam in die USA.



Beim japanischen Studio Matrix Software arbeiten ein paar echte Software-Zauberer. Nachdem sie mit den Remakes von "Final Fantasy III" und "Final Fantasy IV" die Nintendo-Hardware im Auftrag von Square Enix bereits zum Äußersten trieben, legen die "Alundra"-Macher mit "Avalon Code" jetzt wieder ein eigenes Werk vor.

Die Welt wird untergehen – das steht fest. Da kann auch kein schneidiger Held mehr dran rütteln. Hier kommt Ihr ins Spiel: Um die Welt nach dem unvermeidlichen Armageddon auferstehen zu lassen, geben Euch die Entwickler ein Buch in die Hand, in dem Ihr alles Wichtige festhaltet. Egal, ob Daten über Freund, Feind oder Gegenstände – jede Sache findet ihren Platz in Eurem Wälzer. Und dieser gibt Euch die Macht, die Realität zu 'hacken': Nehmt einem Endgegner seine Stärke und jubelt ihm dafür das 'Krank'-Attribut unter – schon wird der Kampf merklich einfacher, aus Sicht Eures Erfahrungskontos aber weniger einträglich.

Mit cleveren Puzzle-Dungeons, fantastischer Grafik und seiner hochgradig originellen Spielmechanik hätte "Avalon Code" eigentlich das Zeug zum Hit, in der Praxis scheitert der ehrgeizige Titel aber an den eigenen Ambitionen. Schon nach verhältnismäßig kurzer Spielzeit habt Ihr in Eurem Allmachtsbuch mehrere hundert Seiten gefüllt und verliert die Übersicht über Attribute – langwieriges Blättern und magiezehrendes Attribut-Schieben ist die unvermeidliche Folge. Spaß macht "Avalon Code" allemal, den Sprung in die Hit-Regionen verpasst das ansonsten rundum stimmige Abenteuer dadurch aber. *tn*

Testmuster von ACME • www.acme-online.nl

Entwickler **Matrix Software, Japan**
Hersteller **Xseed Games**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- » sehr originelle Grundidee
- » im späteren Verlauf arg komplex

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**76**
Multiplayer	–	
Grafik	9 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Knapp vorbei: Mit einem besser durchdachten Spielsystem hätte "Avalon Code" auf ganzer Linie überzeugt.

Legacy of Ys: Books I & II

DS Rollenspiel 

In Japan ist "Ys" eine ebenso alte wie beliebte Action-Rollenspiel-Reihe, bei uns waren die Abenteuer von Rotschopf Adol lange Zeit nur eingefleischten Fans bekannt; erst mit der PS2-Episode von 2005 und dem Virtual-Console-Release von "Ys Book I & II" erreichte die Reihe in PAL-Gefilden ein breiteres Publikum. Jetzt wurden die beiden auf Virtual Console erschienenen Episoden in den USA als DS-Remake neu aufgelegt. Nett: Mussten japanische Fans beide Spiele einzeln kaufen, wurden sie von Atlus für die US-Version gemeinsam auf ein Modul gebannt. Weniger nett: Grafisch könnten die Spiele aus der PSone-Frühzeit stammen. Solch grob gestaltete Umgebungen mit derart miesen Texturen wollen wir 2009 nicht mehr sehen. Zudem ist die Kamera zu nah an Held Adol dran, selten bekommt Ihr ein echtes Gefühl für die Umgebung. Die zwei Kontrollvarianten funktionieren unterschiedlich gut – den Stylus solltet Ihr nur einsetzen, wenn Ihr dem Gegner levelmäßig klar überlegen seid.

Bleibt die "Ys"-typische, sehr dynamische Spielbarkeit: Es macht mächtig Laune, wie ein Mähdrescher durch die Gegner zu fahren und Erfahrungspunkte zu horten – auch der Soundtrack ist gut wie eh und je. Zu schade, dass die Umsetzung an sich nicht liebevoller ausfiel. Vielleicht klappt es ja demnächst mit der PSP-Konvertierung. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Unten prangen alle wichtigen Daten und sogar die aktuelle Aufgabe.



DS Spielt Ihr mit Digikreuz, seht Ihr die großen Levels auf dem oberen Schirm.



Im Pappschuber steckt gratis die feine Soundtrack-CD.

Entwickler **Falcom / Interchannel, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- » 2 Action-RPG-Klassiker auf einem Modul
- » 2 Kontroll-Schemata (Pad oder Stylus)

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**68**
Multiplayer	4 von 10	
Grafik	4 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » Viele verschenkte Möglichkeiten: Der motivierende Spielverlauf wird durch die schwache Grafik gedämpft.

Zero Cho Aniki

PSP Shoot'em-Up



PSP Die Lokomotive ist der erste Boss – lasst Euch von ihr nicht rammen!



PSP Muskulöse Endgegner sind ein Markenzeichen der Reihe – hier erstmals in 3D.

Japaner haben einen für Westler oftmals etwas eigentümlichen Sinn für Humor. Keine Spielereihe unterstreicht das besser als "Cho Aniki". Die Shooter-Serie von Kult-Entwickler NCS/Masaya zieht ihren Humor nicht aus Genre-Persiflagen und bunten Sprites wie Konamis "Parodius". "Cho Aniki" setzt auf eingeölte Bodybuilder, seltsame biomechanische Bosskreationen und einen Soundtrack, der irgendwie so gar nicht zum Geschehen auf dem Bildschirm passen will – eine durch und durch skurrile Angelegenheit.

"Zero Cho Aniki" für die PSP ist ein Remake des 1992er Ur-"Cho Aniki", erschienen auf CD-ROM für PC-Engine. In Person von Benten oder Idaten ballert Ihr Euch durch horizontal scrollende Levels – die Bodybuilder Adon und Samson oder zwei hässliche Engel unterstützen Euch nach Kräften. Neben Standardschüssen löst Ihr einen mächtigen Laser aus – der muss nach dem Einsatz aber wieder aufgeladen werden. Zudem schießt Euer Held nach vorne oder hinten, den großen Bossbuben kommt Ihr nur so bei.

Der abstruse Humor kommt im Vergleich zu späteren Episoden zahm daher, spielerisch geriet "Zero Cho Aniki" altbacken: Der Ablauf ist undynamisch, die Gegnerformationen sind nicht sonderlich interessant. Grafisch fällt "Zero Cho Aniki" zweckmäßig aus, der Polygon-Look kommt dem "Cho Aniki"-Humor nicht zugute. Unterm Strich bleibt ein enttäuschendes Remake, zu brav und zu bieder. Liebhaber des Obskuren suchen lieber nach der grotesken 32-Bit-Episode. *tn*

BALLERNDE BODYBUILDER

"Cho Aniki" – zu deutsch 'Super großer Bruder' – besitzt in Japan eine lange Geschichte: Vier Shooter, ein SNES-Prügler sowie ein Rollenspiel für Wonderswan Color sind dort erschienen. Ein Teil hat es vor Kurzem sogar in den Westen geschafft: Die erste Episode für PC Engine erschien im Zuge des Hanabi-Festivals für 9 Euro auf Virtual Console. Die ist nicht so seltsam wie spätere Teile, bietet aber für wenig Geld einen netten Einblick in die kuriose "Cho Aniki"-Welt.



"Cho Aniki" (links) gibt es in der Virtual Console, die Saturn- und PSone-Episode (rechts) ist verstörend.

Entwickler **GungHo, Japan**
Hersteller **GungHo**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: japanisch, Text: japanisch**

- Klassiker-Remake mit schrulligem Humor
- 2 spielbare Figuren

SPIELSPASS

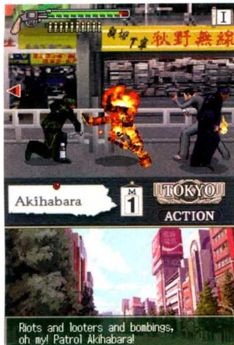
Singleplayer	6 von 10	58
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Unspektakuläres Shooter-Remake, dem das Polygonkleid nicht gut steht – für Kuriositätensammler aber interessant.

Tokyo Beat Down

DS Beat'em-Up

Vor Kurzem haben wir ausführlich über die Geschichte der Sidescroll-Beat'em-Ups und ihr Verschwinden im Laufe der Jahre referiert. Mit "Tokyo Beat Down" klopft endlich wieder ein reinrassiger Vertreter des Genres an die Tür des M!-Testlabors. "Bitte herein", sagen wir und gehen mit dem Tokioter Prügelcop Cannon eine Runde Schurken-Klatschen. Je ein Knopf für Schläge und Tritte, Spezialmanöver (die Lebensenergie kosten) und in Fässern sowie Telefonzellen versteckte Leckerlis – so kennen und lieben wir das. Zwar bestehen die Figuren aus Polygonen, der Spielablauf ist jedoch strikt zweidimensional. Cannon kann zusätzlich eine Schusswaffe sammeln – Schrotgewehr, Uzi oder Revolver halten Übelwichte auf Distanz.



DS Oben kosten wir einen Molotow-Cocktail, unten langweilen dröge Standbilder.



DS Cool: Die Spezialmanöver kosten nur Lebensenergie, wenn Ihr damit trefft.

Flankiert von Dialogbildchen, deren trockener Humor immer wieder zündet, macht Ihr einen Frühjahrsputz im Untergrund – vermöbelt Punks in Akihabara und Business-Ladys in Shibuya, prügelt Euch durch Spieleshops und Lagerhallen. Schlitzohrige Kung-Fu-Meister oder ein Gabelstapler fahrender Angsthase müssen als Bossgegner herhalten – tiefgründige Taktiken sind nicht gefordert. Ebenso fehlt es den Feinden an Witz und Esprit: Wir haben die coolen Freaks, fetten Rüpel und heißen Ladys aus "Final Fight" und "Streets of Rage" schmerzlich vermisst. Während das geradlinige Leveldesign fast schon wohlig an 16-Bit-Klassiker erinnert, brechen der unfaire Schwierigkeitsgrad und die verkorkste, träge Steuerung der Spieldesign-Zeitreise das Genick. *ms*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com

Entwickler **Success, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

- 3 spielbare Helden (2 Männer, 1 Frau)
- Polygonfiguren & Bitmap-Hintergründe
- Soundtrack-Player im Menü

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	50
Multiplayer	–	
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Spielerisch sehr simples, aber dennoch launiges Dauergekloppe – die allzu träge Steuerung nervt jedoch gewaltig.

Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.



NXE auch offline?

Das neue Dashboard (NXE) der Xbox 360 bietet ja viele Vorzüge für Spieler (Festplatteninstallation etc.). Dumm bloß, dass ich meine Konsole gar nicht ans Internet gestöpselt habe. So kann ich meine Xbox 360 natürlich auch nicht updaten. Gibt es Spiele, die das neue Dashboard mit auf der Disc haben? Reinhart, via E-Mail

Am einfachsten ist es, Du lädst Dir mit einem internetfähigen PC die Installationsdateien für das neue System direkt bei Microsoft herunter. Unter **www.xbox.com/de-DE/support/xbox360/system-update.htm** findest Du die Anleitung sowie den Link zum Download. Die heruntergeladene Datei musst Du nur noch entpacken. Den entpackten Inhalt brennst Du auf eine CD oder DVD. Diese Disc legst Du in die Xbox 360 ein und schaltest die Konsole aus und wieder ein. Dann startet die Aktualisierung automatisch.

Die 896-Bit-Konsole

In den 1980ern und 1990ern wurden die Konsolen-Generationen in 8 Bit, 16 Bit und 32 Bit gespalten. Mit der Xbox 360 und der PlayStation 3 wird die Bit-Architektur gar nicht mehr erwähnt. Warum eigentlich? In der Internet-Enzyklopädie Wikipedia habe ich gelesen, das der Cell-Processor der PlayStation 3 u.a. aus sieben Synergistic Processing Elements (SPE) besteht. Jeder der SPEs soll mit jeweils einem 128 Bit Risc-Kern bestückt sein. Zusammen macht das dann 896 Bit. Ist die PlayStation 3 dann eine 896-Bit-Konsole? Oder ist die Bit-Zahl heute als Leistungsmerkmal nicht mehr relevant?

Auch der Vergleich Xbox 360 und PlayStation 3 macht mich nachdenklich. Eine PlayStation-3-Konsole kostet nahezu das Doppelte. Aber dennoch sehen fast alle Spiele auf der Xbox 360 genauso gut, manchmal sogar besser (Kantenflimmern etc.) aus als auf der PlayStation 3. Ist ein Qualitätssprung bei PS3-Spielen ebenso zu erwarten, wie es damals bei der PS2 war? Schließlich liegt der Vorteil auf der Hand: Die PlayStation 3 hat acht Rechenkerne, die Xbox 360 nur drei. Einen Qualitäts-Unterschied konnte ich bislang jedoch nicht feststellen.

Marcus Schneider

Korrekt: Der Cell-Chip der PS3 besitzt acht SPEs mit einer Bandbreite von jeweils 128 Bit. Davon sind aber nur sieben im Einsatz – der achte dient als Backup. Rechnerisch kommt man so auf 896 Bit. Allerdings ist dieser Wert in der Praxis unwichtig. Bis zu den 32-Bit-Konsolen PSone und Sega Saturn konnte man durch die Bit-Zahl die Konsolengenerationen noch auseinanderhalten. Dann begann das Durcheinander: Die 64-Bit-Konsole N64 war technisch (trotz doppelter Bit-Zahl) der PSone nur wenig überlegen. Beispiel Sega: Der Dreamcast wurde als 128-Bit-Konsole vermarktet, obwohl 'nur' zwei 64-Bit-Prozessoren darin werkelten.

Der direkte Vergleich von Taktfrequenzen, Bandbreiten und MB-Größen lässt kaum auf die echte Rechenpower von PS3, Xbox 360 & Co. schließen. Die Xbox 360 baut größtenteils auf eine PC-ähnliche Architektur sowie handelsübliche Bauteile und ist damit entsprechend günstiger. Die PS3 dagegen setzt auf den neu entwickelten Cell-Prozessor und eine entsprechend ausgelegte Architektur. Hier schlummern zumindest theoretisch mehr Hardwarereserven als bei der Konkurrenz. Doch wegen höherer Entwicklungszeit (und damit Kosten) nutzt kaum eine Firma diese Power. Der hohe Aufwand für eine erstklassige Grafik und Inszenierung zwingt Entwickler oft dazu, das gleiche Spiel für mehrere Plattformen umzusetzen. Zudem sind Spiele-Engines wie die Unreal Engine für mehrere Plattformen (meist PC, PS3 und Xbox 360) ausgelegt – man nutzt z.B. überall dieselben Modelle und Texturen. Dennoch finden sich Detailunterschiede: Ein PS3-Spiel besitzt im Vergleich zu einem Xbox-360-Titel oft eine etwas flimmernde, aber schärfere Optik. Die Xbox 360 kann dagegen dank eigenem Grafikchip-Speicher Kantenglättung (Anti-Aliasing) für jedes Einzelbild berechnen – und das mit minimalem Rechenaufwand.



DR. M! GLOSSAR

BIT » Bei Prozessoren bezeichnet die Bit-Zahl die sogenannte Wortbreite an Bits, die gleichzeitig bearbeitet werden können. Eine 8-Bit-CPU (wie beim NES) kann also 8 Bits simultan verarbeiten. Heutzutage besitzen Prozessoren meist mehrere Kerne, die die Bit-Zahl vervielfachen.

DASHBOARD » Die Benutzeroberfläche bzw. das Systemmenü auf der Xbox 360 wird allgemein als Dashboard bezeichnet. Das System erhält mittels Online-Updates regelmäßig neue Funktionen.

NXE » Die im November letzten Jahres erschienene 'New Xbox Experience' – kurz NXE – ersetzt das seit dem Start der Xbox 360 bekannte Blade-Design. Neben einer optischen Neugestaltung hielten auch Avatare, eine grafisch aufbereitete Freundesliste sowie die Festplatteninstallation von Spielen Einzug.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

WAS IST WAS?

Gerade Toptitel wie "Lost Planet" nutzen ausgiebig Normal Maps (rechtes Bilddrittel ohne Normal Map).

Normal Mapping

Texturen mit Profil – Teil 2

Nach der Theorie der letzten Ausgabe widmen wir uns diesen Monat der praktischen Anwendung.

Wie macht man eigentlich Normal Maps?

Normal Maps lassen sich auf zwei Arten erzeugen: aus 2D-Daten oder aus 3D-Daten. Ein 2D-Graustufen-Bild lässt sich per Software in Höheninformationen umwandeln. Diese Methode bietet sich für Oberflächenstrukturen an, da es oft weniger aufwändig ist, Muster oder Strukturen in einem Malprogramm zu erstellen, als sie in 3D zu modellieren.

Die andere Möglichkeit – Normal Maps aus 3D-Daten – erfordert zwei 3D-Modelle: ein hoch aufgelöstes Ursprungs-Modell, das alle grafischen Details enthält, und ein niedrig aufgelöstes Ziel-Modell, auf das diese Details übertragen werden. Beide Modelle müssen dazu eine annähernd deckungsgleiche Silhouette haben.

Beide Methoden lassen sich auch kombinieren: Zum Beispiel ließe sich eine hoch aufgelöste Version eines Kleidungsstücks mit Taschen, Schnallen und Knöpfen modellieren. Dieses wird in der Normal Map mit einer Stoffstruktur kombiniert. Letztere lässt sich einfach per Malprogramm erstellen.

Um hoch aufgelöste 3D-Modelle zu erstellen, gibt es wiederum zwei Möglichkeiten: modellieren oder 'sculpten'. Die Methode, die Details in einem 3D-Programm zu modellieren, bietet sich für sogenannte 'Hard Surfaces' an, also anorganische Objekte wie Fahrzeuge, Roboter oder auch Rüstungen. Für das 'Sculpting' braucht man ein weiteres Programm im Arbeitsablauf, mit dem sich ein 3D-Modell ähnlich wie Knetmasse verformen lässt. In diesen Programmen wird die Auflösung, also die Polygonzahl des Objektes, um ein Vielfaches erhöht, wodurch man die Oberfläche mit bestimmten Werkzeugen beliebig zurechtbiegen kann. Diese Arbeitsweise bietet sich für 'Organic Surfaces' an – also organische Objekte wie Menschen, Tiere oder Monster.

Um die Details vom fertigen hoch aufgelösten 3D-Modell in eine Normal Map umzuwandeln, fehlt letztlich noch das niedrig aufgelöste Ziel-Modell, das dann ins Spiel kommt. Auch hierfür gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen kann man das niedrig aufgelöste Modell zuerst erstellen und auf dessen Basis das hoch aufgelöste Modell bauen. Will man lieber gleich mit dem hoch aufgelösten Modell beginnen, kann man auch auf dessen Basis das niedriger aufgelöste Modell herstellen. Das hoch aufgelöste Modell dient dann als Schablone. Diese Technik nennt sich 'Retopologizing' und ist, gerade wenn man mit Sculpting-Programmen arbeitet, eine gute Möglichkeit, schnell zu einem sichtbaren Ergebnis zu kommen. Sie verlegt den technischen Aspekt – also die Organisation der Geometrie – ans Ende des Arbeitsprozesses. So kann sich der Modellierer ohne Einschränkungen kreativ austoben.

In Zusammenarbeit mit



RALF STRAUBE



Autor Ralf Straube ist freischaffender 3D-Modeler und unterrichtet Texturing an der Games Academy. Kostproben seiner Arbeit gibt es auf http://gyuo.org/



1. Basis-Modell, 2. High-Polygon-Modell, 3. retopologisiertes Low-Polygon-Modell, 4. fertig texturiertes Low-Polygon-Modell

Venetica
So entsteht ein Spiel

Der deutsche Entwickler Deck 13 öffnet seine Pforten und gibt exklusive Einblicke, wie ein modernes Computerspiel entsteht. Auftakt zu einer fünfteiligen Serie.



In den 80er-Jahren entstanden Computerspiele praktisch im Alleingang, heute arbeitet ein riesiger Trupp aus Spezialisten an den Hits von morgen – ein solches Experten-Team bietet der deutsche Entwickler Deck 13.

Bevor jedoch der Computer angeschmissen und programmiert wird, braucht es eine gute Idee. Nur die spannendsten Spielkonzepte überleben und werden umgesetzt, daher sitzt im Entstehungsprozess das gesamte Team zusammen und feilt an einer 'Vision', wie Creative Director Jan Klose sagt: "Dabei kommt alles zusammen: Marktanalyse, Aufstellung der eigenen Stärken und Schwächen, besonders gute Ideen und 'Geistesblitze', besondere Vorlieben und Wünsche." Hier wird in einer großen Runde auch der Name des Spiels diskutiert. Eher selten gefällt ein früher Arbeitstitel so gut, dass er vom gesamten Team akzeptiert wird. Im Fall von "Venetica" standen sogar rund 70 Namen zur Wahl, darunter illustre Vorschläge wie "Death Girl" oder der eher hessische Titel "Dem Tod sei' Tochter in Venedig". Sobald die grobe Struktur des Spiels steht, wird ein detaillierter Entwurf entwickelt, der meist ein visuelles Konzept einschließt. In wenigen Stunden erstellt der Concept-Artist Speed-Paintings von Gebäuden, Landschaften und Gegenständen, um "Farben, Formen, Proportionen und Gefühle einzufangen, die wir vermitteln wollen", erklärt Jan. Auch erste Skizzen des Hauptcharakters werden entworfen.

Held oder Heldin?

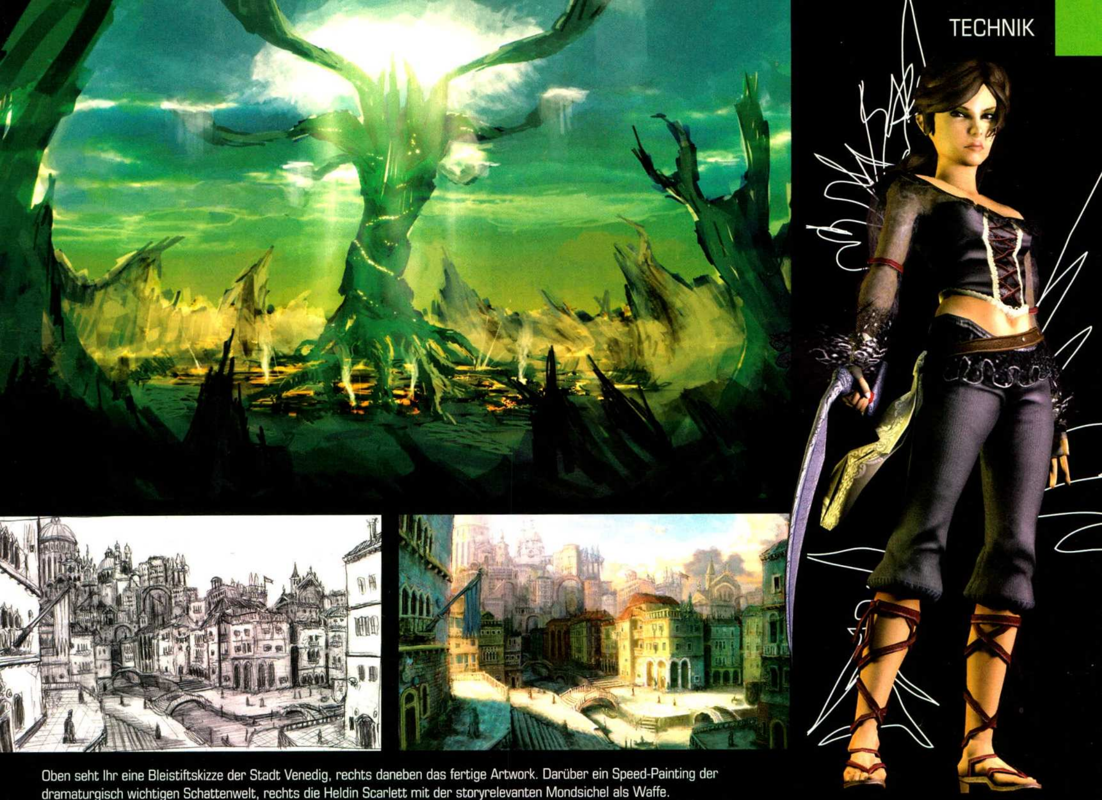
Die Entscheidung für einen weiblichen Helden und gegen eine freie Charaktererstellung war schnell gefallen, wie Jan offenbart. Hintergrund: Mit einer festgelegten Figur



Wer ist Deck 13?

Deck 13 ist kein unbeschriebenes Blatt in der Entwicklerszene. Die Geschäftsführer des Unternehmens waren mit der Firma Artex Software vier Jahre im Computerspielmarkt tätig und entwickelten bereits Pläne zu einem "Ankh"-Adventure, bevor sie 2001 Deck 13 gründeten. Der durchschlagende Erfolg von Animationsfilmen wie "Findet Nemo" und "Die Unglaublichen" überzeugte den Entwickler zur Umsetzung des klassischen Comic-Adventures "Ankh": Was im Kino funktioniert, muss doch auch als Spiel klappen, dachte sich Deck 13. Damit gelang der kommerzielle Durchbruch – seit 2004 sind drei Teile des Ägypten-Abenteuers erschienen. Die Mischung aus Comic-Grafik, Humor und cleverem Rätseldesign macht auch "Jack Keane" zu einem PC-Erfolg bei Publikum und Presse – und wird beim Deutschen Entwicklerpreis 2007 als 'Bestes Adventure' ausgezeichnet. Seitdem eilt den Frankfurter Jungs der Ruf als Adventure-Spezialist voraus. Mittlerweile steht das erste Rollenspiel-Projekt auf der Agenda, denn privat zocken die Entwickler selbst viele RPGs – zu unserer Überraschung bevorzugt auf Konsole. Mit dem Hamburger Publisher dtp wird das ehrgeizige Projekt "Venetica" aus der Taufe gehoben. Deck 13 finanziert sich durch seine Spielentwicklungen selbst – auch wenn viele Entscheidungen in Absprache mit dem Publisher getroffen werden, wahrt sich der Entwickler so seine Unabhängigkeit.





Oben seht Ihr eine Bleistiftskizze der Stadt Venedig, rechts daneben das fertige Artwork. Darüber ein Speed-Painting der dramaturgisch wichtigen Schattenwelt, rechts die Heldin Scarlett mit der storyrelevanten Mondsichel als Waffe.

können die Entwickler eine spannendere Geschichte erzählen. Dabei müssen die Designer auf Glaubwürdigkeit achten – die Heldin Scarlett sei daher brünett und keine vollbusige Kampf-Barbie. "Trotzdem macht es Spaß, eine attraktive Frau wie Scarlett die ganze Zeit anzuschauen", scherzt Timm Schwank. Timm leitet als Head of Art die künstlerische Abteilung bei Deck 13 und arbeitet eng mit Jan am Design-Konzept. Da der Spieler die weibliche Hauptfigur aufgrund der Verfolger-Perspektive die meiste Zeit von hinten sieht, standen einige Entscheidungen auf der Agenda, die sich erst im Nachhinein ergaben. Klose: "Von jeder Figur wird zuerst die Vorderansicht erstellt und dann denkt man beispielsweise 'geile Frisur'. Tatsächlich hatten wir anfangs eine voluminöse Frisur für Scarlett gewählt. Als wir die Figur drehten, so wie sie der Spieler die meiste Zeit sehen würde, merkten wir: Das sieht wie ein Wischmob aus." Die logische Konsequenz: Die Frisur, die Rüstung, schlicht das gesamte Profil musste angepasst werden.

Die Heilige Schrift

Der nächste Schritt ist das Designdokument (siehe Kasten rechts "Venetica Drehbuch") sowie parallel dazu ein spielbarer Prototyp, der einen ersten Ausschnitt des Spieles sowie den Hauptcharakter darstellt. Das Designdokument ist mit einem Drehbuch aus Film und Fernsehen vergleichbar, enthält aber noch nicht jede einzelne Bewegung und jeden gesprochenen Satz. "Bei einigen Produktionen ist das der Fall, bei unseren nicht. Wir arbeiten iterativ, vom Groben ins Feine", ergänzt Jan. Dennoch finden sich hier alle Charaktere, alle Spielorte, alle Objekte und alle Aufgaben des Spielers. Ebenso sind Musikstücke und Soundeffekte aufgelistet sowie Abschätzungen über die Anzahl von Animationen und Zwischensequenzen. Gegner, Fallen und Skills wie Magie werden beschrieben, selbst was passiert, wenn der Spieler Knopf A drückt, ist festgehalten. Kurzum: Das Designdokument ist der heilige Gral der Entwickler, ein lesbares Computerspiel, das einen exakten Ablaufplan innerhalb der Spielwelt formuliert.

In der fortgeschrittenen Entwicklung ergänzt ein Assetplan das Designdokument um detaillierte Informationen über einzelne Spielobjekte. Dennoch finden sich auch hier noch grobe Blöcke wie "10 weitere Animationen". Die Geschichte des Spiels wird in ihren Grundzügen im großen Team entwickelt. Die Details bespricht Jan in Diskussionsrunden mit zwei bis drei Personen, darunter ein externer Autor, der für Dramaturgie sorgen soll. Zudem helfen Spieler aus der Zielgruppe, die Story zu optimieren – was nicht Spaß macht, fliegt aus dem Drehbuch. Auch hier geht Deck 13 den Weg vom Groben ins Feine. "Das ist unglaublich hilfreich. Wird zum Beispiel ein Level fertiggestellt, können sich die Autoren darin umsehen und finden vielleicht Orte und Situationen, die die Geschichte noch stärker machen können. Das Gleiche gilt für Spielelemente", weiß Jan. In diesem Arbeitsprozess wurde schnell klar, dass der Kampf ein wichtiges Element in "Venetica" ist, das von der Story aber nicht ausreichend aufgegriffen wird. Der iterative Ansatz erlaubte schnelles Handeln: Kurzerhand wurden Duelle und andere gefährliche Situationen eingefügt. *pu*

SO GEHT'S WEITER

07/09 » Vom Story-Board zum Grafikprogramm – Concept-Art
08/09 » Laufen lernen – Die Animation
09/09 » Game-Engine – Die Technik
10/09 » Fäden ziehen – Content-Integration

Venetica Drehbuch

Unten seht Ihr das Inhaltsverzeichnis des Designdokuments. Die englische Sprache erklärt sich dadurch, dass der Titel bereits in der Entwicklungsphase für den internationalen Markt optimiert wird. Die nachträgliche Übersetzung vom Englischen ins Deutsche ist wesentlich leichter zu handhaben als umgekehrt.

PART I: GAME DESIGN
1. Introduction
2. Vision Statement
3. Story Outline
4. Game Controls and User Interface
5. Gameplay Mechanics
6. Combat System
7. Necromancy System
8. RPG Mechanics
9. Further Elements
10. Characters and Behavior
11. Quests: The Game and its Chapters
12. Items and Shops
13. Location Game Design
14. Cutscenes
15. Specials and Achievements
16. Audio

PART II: TECHNICAL DESIGN DOCUMENT
Introduction
Technical Overview
Game Components

PART III: ART BOOK
Locactions Art
Characters

PART IV: ADMINISTRATION
Team Organization
Contact Details

DSi als Walkman

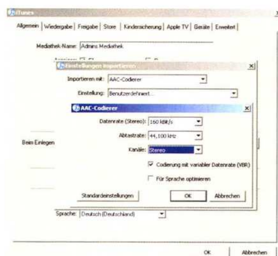


Aufs korrekte Format kommt es an: Mit M! wandelt Ihr Audio-CDs, um sie mit dem DSi zu hören.

Nintendos brandneues Handheld DSi spielt Audiodateien von SD-Karte und ist damit ein waschechter MP3-Player. Fast. Denn Nintendo nutzt das AAC-Format ('Advanced Audio Codec') und legt dem Handheld keinerlei PC-Software bei: Wer seine Audio-CDs für DSi umwandeln will, muss auf Apples kostenloses iTunes-Programm zurückgreifen – M! zeigt Euch, wie es funktioniert. *oe*

1 » VORBEREITUNGEN

Ladet iTunes von der Apple-Homepage herunter und installiert es mit den Standardeinstellungen. Damit das Umwandeln problemlos klappt, ist nach dem Start Feintuning nötig: Klickt in iTunes auf 'Bearbeiten' und dann 'Einstellungen'. Anschließend wählt Ihr im neuen Fenster unter 'Allgemein' die 'Importeinstellungen'. Nutzt den 'AAC-Codierer' und die Einstellung 'Benutzerdefiniert', nun bestimmt Ihr in einem weiteren Fenster die Datenrate (je nach Qualitätsanspruch 128 oder 160 kbps), die Abtastrate (44,100 kHz) und Kanäle (Stereo). Setzt außerdem den Haken bei 'Codierung mit variabler Datenrate'. Bestätigt beide Fenster und wechselt zum Kärtchen 'Erweitert': Wählt hier den iTunes-Musikordner und setzt die Haken bei 'iTunes-Musikordner verwalten' und 'Beim Hinzufügen zur Mediathek in den iTunes-Musikordner kopieren'. Bestätigt sämtliche Einstellungen mit 'OK'.



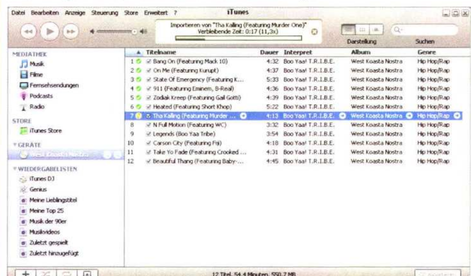
Klickt Euch durch drei Fenster: Wählt unsere Einstellungen für den 'AAC-Codierer'.



iTunes » www.apple.de

2 » VON CD AUF DSi

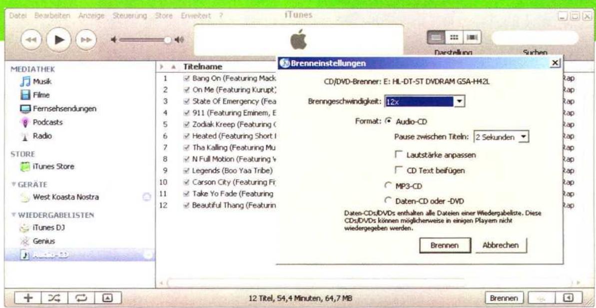
Das Umwandeln ist ein Kinderspiel: Legt eine Audio-CD in den PC, markiert alle Titel in iTunes und zieht sie mit dem Mauszeiger in die Mediathek. Anschließend werden die Titel umgewandelt, Ihr findet sie nach Interpret und Album sortiert im iTunes-Musikordner. Kopiert den Ordner mit den Musikdateien auf eine SD-Speicherkarte und steckt diese ins Handheld: DSi-Sound erkennt die Dateien automatisch und bringt sie auf den Bildschirm. Beim Arrangieren eigener Musikordner solltet Ihr darauf achten, nicht mehr als 100 Dateien in einen Ordner zu kopieren – sonst kommt DSi-Sound durcheinander. Download-Fans können AAC-Dateien mit den Endungen M4A, MP4 und 3GP auf den DSi bringen.



Unter 'Geräte' findet Ihr die eingelegte Audio-CD: Zieht die Titel auf die Mediathek.

3 » DIGITAL GESCHÜTZT

Wer iTunes bereits länger nutzt, hat im Store eventuell digital geschützte Musik gekauft: Entsprechende Dateien erscheinen im Musikordner mit der Endung M4P und werden vom DSi nicht abgespielt. Ihr könnt den Kopierschutz im Store kostenpflichtig entfernen lassen oder die Titel in iTunes auf eine Audio-CD brennen und diese erneut einlesen – letztere Lösung führt allerdings zu Qualitätsverlust. Aktuelle Downloads aus dem iTunes-Store besitzen dagegen keinen digitalen Kopierschutz und sind mit dem DSi kompatibel: Falls Ihr das MP3-Format herunterladet oder importiert, markiert Ihr die entsprechenden Titel in der Mediathek, drückt die rechte Maustaste und wählt im Kontextmenü 'AAC-Version erstellen'.



Bei selbst erstellten Wiedergabelisten erscheint rechts unten die Funktion 'Brennen'.

Touch Me!

Für kein anderes System gibt es so viele Eingabegeräte wie für den DS. Wir zeigen die besten und skurrilsten Stylus-Stifte.

1» NOX TOUCH & STORE
Der in vier Farben erhältliche Stylus liegt dank Kugelschreiber-Größe und Gummierung angenehm in der Hand. Eine Halterung für DS und Stift ist inklusive.
Speed-Link, 10 Euro

2» EINGABESTIFT 4IN1
Hama kombiniert drei farbige Kugelschreiberminen (Rot, Blau, Schwarz) und Stylus-Spitze in einem edlen Metallstift. Beste Ergonomie, leider klappert er etwas.
Hama, 15 Euro

3» GLOW STYLUS
Wie der Name verrät, macht der übergroße Stift eines: Er leuchtet blau. Der mitgelieferte kleinere Bruder leuchtet dagegen grün.
Logic3, 8 Euro

4» EXTENDABLE METAL STYLUS
Dieser Stift ist ausziehbar und liegt besser in der Hand als das Original. Eingefahren passt er in den DS-Schacht.
Snakebyte, 5 Euro

5» MAGIC STYLUS SONIC
Sonic-Fans freuen sich über diesen verlängerbaren Touchpen, den Ihr per Schlaufe am DS befestigt.
Bigben, 10 Euro

6» LILLIFEE NDS FEEN-SET
Die weibliche Zielgruppe dieses Stylus ist klar definiert – doch leider rieselt aus dem Stylus kein magischer Feenstaub.
Speed-Link, 10 Euro

7» THUMB STYLUS
Den Thumb Stylus schnallt Ihr um Euren Daumen: ungenauer als normale Touchpens.
Mad Catz, 8 Euro

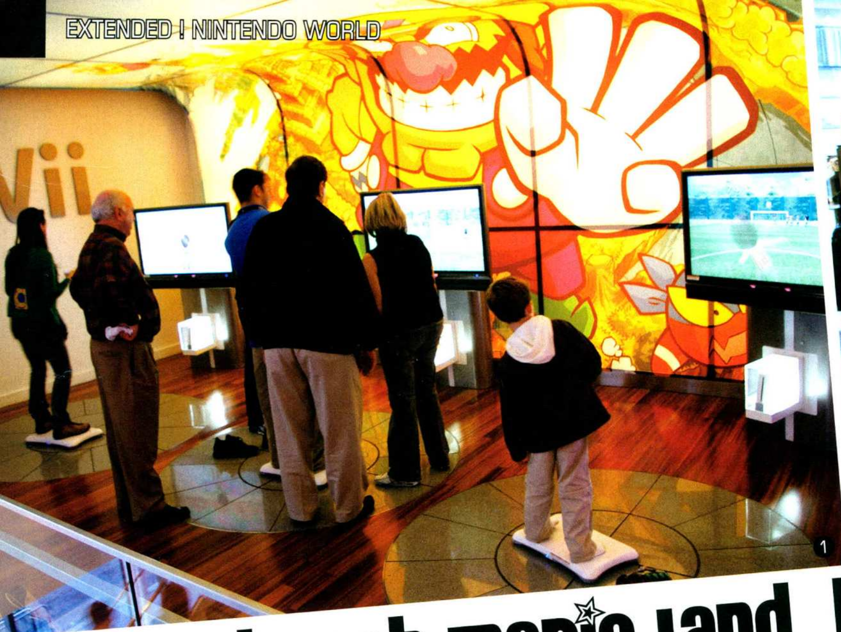
8» PLEKTRUM-TOUCHPEN
Der wie ein Plektrum geformte Stylus liegt "Guitar Hero: On Tour" bei. Die Finger verkrampfen sich bei längeren Spielesessions.
Activision, 40 Euro

9» WATTESTÄBCHEN
Diese preiswerte Notlösung lässt jede Präzision vermissen: Greift besser zum Finger!
diverse Anbieter, ca. 0,006 Euro

10» SALZSTANGE
Der salzigste Vertreter im Testfeld enttäuscht unter Belastung: Er bricht schnell ab, schmeckt aber lecker.
diverse Anbieter, ca. 0,002 Euro

MIT DEM STIFT UM DIE WELT
Die schrägsten Stylus-Varianten bleiben uns leider vorenthalten. Nur mit Vorbestellung des Spiels in Übersee war der 'Ninja Gaiden Dragon Sword Stylus' (A) zu bekommen – Handschlaufe und Schwertscheide inklusive. US-Käufer von "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" durften mit dem gläsernen 'Feather Pen Stylus' (B) in Form einer Schreibfeder spielen. Amerikanische Jedi-Ritter greifen dagegen zum 'Star Wars Stylus' (C) in Form eines Lichtschwerts. Nur in Japan erhältlich ist der 'Pencil Stylus' (D) in Bleistiftform. Streng limitiert: Rockstar produzierte Touchpens in Form von Essstäbchen (E) zu "GTA: Chinatown Wars", während Nintendo auf der E3 2008 passende Stifte zu "Mario Kart DS" (F) verteilte. Verschiedene Stylus-Varianten gibt es zu "New Super Mario Bros.", aber nur dieser (G) spielt auf Knopfdruck die serientypischen Soundeffekte.





1



Einmal nach Mario Land, bitte!

Im Herzen von New York City liegt das Portal zu Marios Welt.



4

Wer einmal im Nintendo World Store war, der liebäugelt mit der Idee, den Big Apple besser in Big N umzutaufen. Zwischen Modeboutiquen von Gucci, Prada & Co. ist dieser Laden am Rockefeller Center in Manhattan ein Paradies für Jünger des Schildkröten zerstampfenden Klempners. Auf zwei Ebenen werden hier Fans des seit 1889 bestehenden japanischen Unternehmens verwöhnt mit Spiel und Spaß aus dem Nintendo-Universum. Besucher dürfen in den modern eingerichteten Räumen nicht nur Hard- und Software antesten und erwerben, sondern auch Auszüge der Firmengeschichte begutachten.

Im Erdgeschoss wird man förmlich mit Nintendos Handheld bombardiert. Der Kleine mit den beiden Bildschirmen steht im DS Circle und an der DS Sampling Bar zum Probespiel bereit, während daneben das Pokémon Center mit Fanartikeln lockt.

Geschichte und Tradition

Im ersten Stock regiert dagegen der Wii. An mehreren Spielstationen werden Jung und Alt an das virtuelle Erlebnis herangeführt. Wer aber lediglich eine Nintendo-Konsole ausprobieren möchte, kann das auch in einem Kaufhaus tun. Die wirklich interessanten Dinge finden sich in Vitrinen inmitten des Raumes: die Hanafuda-Spielkarten zum Beispiel, die Nintendo seit Anbeginn der Firmengeschichte in Japan bis heute verkauft. Oder eines der 30 von Design-Genie Shigeru Miyamoto signierten goldenen Limited Edition "Zelda"-Paks des Game Boy Advance SP. Noch spannender dürfte aber das Nintendo AVS sein, der Prototyp des amerikanischen und europäischen NES.

Und wer seine Liebe zum Medium nach außen tragen möchte, kann hier ein Vermögen für Merchandise-Artikel aller Art ausgeben. Denn nichts drückt die Nähe zum Hobby besser aus, als ein T-Shirt mit dem Aufdruck des ersten Game Boys aus dem Jahre 1989. Vor allen Dingen, weil man viele dieser feinen Fanartikel in Deutschland nicht erwerben kann. Das allein ist zwar nicht unbedingt einen Trip nach New York wert, aber wenn man schon mal da ist, sollte man diesem Laden auf jeden Fall einen Besuch abstatten. *fr*

5



6







1 » "Wii Fit" wird auch im Nintendo World Store von Groß und Klein gerne gespielt.
2 » Shirts mit Pilzmotiven, Game Boys und Buu Huus – ein Traum für Mario-Fans.
3 » Im DS-Bereich ermöglicht die Nintendo Zone den Download von Demos und exklusiven Bonus-Inhalten.
4 » Die unspektakuläre Fassade des Nintendo-Ladens.
5 » Ein Nintendo-Schriftzug auf dem Weg in die Wii-Area.
6 » Die NES-Peripherie R.O.B. ist eine Skurrilität, die bei "Gyromite" und "Stack-Up" zum Einsatz kam.
7 » Goldene Verpackung, goldener DS und ein Autogramm, das für viele Sammler Gold wert ist.
8 » Nintendos Hanafuda-Spielkarten werden noch heute für den japanischen Markt produziert.
9 » Seit April begrüßt ein übergroßer Lego-DSi des Künstlers Sean Kenney die Passanten (mehr in M! 07/09).
10 » Sticker, Kopfbedeckungen, bunt bedruckte Klamotten – hier lassen Nintendo-Fans jede Menge Geld.

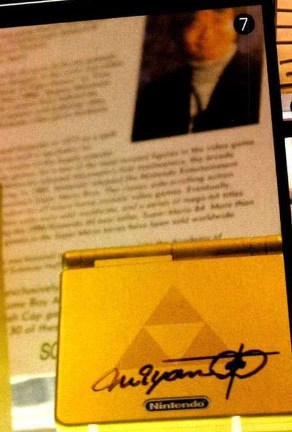


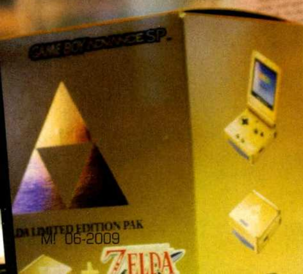
Noch vor dem NES: Nintendo AVS

Das AVS, oder Advanced Video System, war 1985 der Prototyp der US- und Euro-Version des NES und wurde einmalig nur auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas vorgestellt. Zu diesem Zeitpunkt glich Nintendos 8-Bit-Konsole mehr einem Heimcomputer samt Tastatur, Datasette, Joystick und einem noch etwas ungewöhnlichen Zapper, der mehr einem Stab als einer Pistole ähnelte. Zu den besonderen Funktionen des Gerätes zählte das Speichern von Spielen, die man laut Nintendo auch hätte bearbeiten und editieren können. Sehr fortschrittlich für damalige Verhältnisse: Infrarot-Gamepads, die ohne Kabel auskamen. Im Endeffekt war das Gerät aber zu kompliziert für den Videospielmarkt und das Konzept nicht genügend ausgereift, weshalb es gegen den bekannten grauen NES-Kasten den Kürzeren zog.











Nur noch Gewalt?

Nachdem die Herbst-Winter-Saison 2008/09 zu Ende ist und nach den aktuellen Top-Titeln für eine ganze Weile nicht mehr viel kommt, will ich meinem Unmut Ausdruck verleihen: Ein Großteil der vielgehypten, gut bewerteten Titel waren brutaler, gewaltätiger Sch****! Ich bin nicht grundsätzlich gegen Gewalt im Telespiel und habe nichts dagegen, wenn ein Kopfschuss aussieht wie ein Kopfschuss oder mal die Fetzen fliegen. Was mich ärgert, ist die mangelnde Variationsbreite in der aktuellen Produktpalette der HD-Spielemacher: SciFi-Krieg, Ballern auf fiktiven Planeten oder Zombies schnetzeln unter der Sonne. Alles mit schön alter Spielmechanik, thematisch von vor Urzeiten recycelt. Die optischen und spielerisch-taktischen Unterschiede sind marginal. Das ist langweilig und ehrlich gesagt wundert es mich so langsam nicht mehr, wenn selbsternannte Jugendschützer und Moralapostel auf dumme Gedanken kommen. Schaut man sich das Portfolio der HD-Konsolen an, waren die besten Abenteuerspiele der letzten Zeit ("Fallout 3" und "BioShock") zwar wesentlich differenzierter und storylastiger aufgebaut als die aktuelle Actiongrütze – aber ohne Dauergeballer scheint im Jahr 2009 kein Spiel mehr auszukommen.

Dabei gibt es durchaus Dinge, die ich gerne mal wieder spielen würde: Wie lange durften wir nicht mehr optisch opulent in den Weltraum starten (seit "Lylat Wars" etwa?) oder auf dem Wasser Rennen austragen? Kann man Partikeleffekte auch für etwas anderes als Blut oder Explosionen benutzen? Und wenn man schon menschliche und tierische Innereien so realitätsnah darstellen kann, wäre es Zeit für die Suche nach gescheiten Motiven. Offensichtlich wird aber derzeit lieber an den kreativen Köpfen gespart und die Technik auf den neuesten Stand gebracht.

Andreas, via E-Mail

In einem Punkt hast Du Recht: Man kann durchaus den Eindruck bekommen, dass sich die Kreativität mancher Entwickler auf das Ersinnen neuer Bluteffekte beschränkt. Das mag zum einen an der unschönen "größer, lauter, härter"-Mentalität liegen, vielleicht aber auch daran, dass sich genau diese Produkte gut verkaufen.

Ein Blick auf die Freigabestatistik der USK zeigt alljährlich, dass Spiele mit Gewaltinhalten nur einen geringen Anteil am Gesamtangebot haben. Selbst wenn man Spiele berücksichtigen würde, die hierzulande mangels Freigabe gar nicht erscheinen, würde das Ergebnis kaum anders ausfallen. Warum scheinen also gewalthaltige Spiele zu dominieren? Weil sie in Politik und Sensationspresse präsent sind? Weil Dich die anderen gar nicht interessieren?

Die Frage geben wir an Euch weiter: Überwiegen Gewaltspiele beziehungsweise 08/15-Geballer wirklich und gegebenenfalls: Warum?

Ein Lehrer regt sich auf

Eigentlich bin ich der ganzen Diskussion längst überdrüssig, aber weil mir Kirbys Leserpost vom letzten Monat gegen den Strich geht und ich Euer Magazin seit Jahren lese, muss ich etwas beisteuern.

Ich bin 32, seit drei Jahren Lehrer an einem Gymnasium, habe zwei Hochschulabschlüsse und spiele außerdem Videospiele, gerne auch sogenannte 'Killerspiele' – es geht doch nichts über eine sachliche Diskussion und angemessene Terminologie...

Wie Ihr selbst geschrieben habt, testet Ihr, was im jeweiligen Monat vor den Controller kommt. Demnach ist es wenig sinnvoll, Euch für einen höheren Anteil an Metzel-, Splatter- und sonstigen Gewaltgames verantwortlich machen zu wollen. Dass Ihr von Werbung lebt, sollte sich von selbst verstehen. Und dass Händler die 18er Titel massiv bewerben ('uncut', etc.), ist wohl auch der Tatsache geschuldet, dass Spiele in Deutschland oft nur gekürzt erhältlich sind und daher ein entsprechendes Publikum für solche Werbeanzeigen vorhanden ist. Könnte man jedes Spiel unzensiert nach den geltenden Jugendschutzbestimmungen in Deutschland erwerben, würde die Anzeigenzahl in diesem Bereich sicherlich abnehmen.

Eure Bezugnahme auf den mündigen Bürger kann ich an dieser Stelle nur unterstreichen: Jeder, der volljährig ist, sollte das Recht haben, selbst zu entscheiden, was er spielt. Da kann Herr Köhler *(Bundespräsident Horst Köhler, Anm. d. Red.)* noch so sehr davon reden, dass es ein Akt der Selbstachtung sei, bestimmte Dinge nicht zu spielen.

Fakt ist, dass wir in einer Demokratie leben und wenn Kirby Games "hirnlos, geschmacklos und zum Kotzen" findet, dann hat er ein Recht auf diese Meinung. Daraus folgt jedoch nicht – und hier haben die Leute wohl einfach nicht verstanden – dass man diese Spiele und Filme verbieten muss. Die Geschichte liefert ausreichend negative Beispiele, was passieren kann, wenn der Geschmack weniger zum Leitfaden aller gemacht wird. (...)

Ich zocke gerne "Resident Evil 5" und bin Fan der Serie seit der ersten Stunde auf der PSone. Auch Ego-Shooter wie "Killzone 2" gehören zu den Spielen, die ich in letzter Zeit viel und gerne gespielt habe. Und ich spreche mit Schülern darüber; ein Gespräch, das auf Kenntnissen der Sache beruht, hat nämlich bei weitem mehr Chancen, positiv Einfluss zu nehmen als eine

Zockerbude des Monats

Full HD, THX-zertifizierter Sound und ein Beamer – Dennis Christiansen aus Nettetal setzt auf High-Tech und landet prompt in der Zockerbude des Monats.

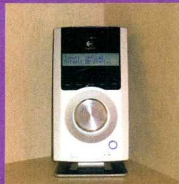




Der 37 Zoll große Full-HD-Fernseher von Samsung wirkt in Dennis' Zockerbude geradezu mickrig angesichts der 16:9-Celexon-Leinwand mit 2,40 Metern Bilddiagonale, die von einem Panasonic PT-AX100E-Beamer befeuert wird. Einen nicht minder wuchtigen Eindruck macht auch der Subwoofer, den ein Logitech-Soundsystem mit THX-Zertifikat ansteuert.

Aus Platzmangel bereits ins Schlafzimmer ausgelagert wurde neben PSone und Xbox auch eine original Dreamcast-Anspielstation. Ältere Hardware wie ein C64, der Amiga 500 sowie die gescheiterte Amiga-CD32-Plattform befinden sich zusammen mit dem GameCube und weiteren Konsolen eingemottet im Keller.





Oben: Die Steuerungseinheit für den THX-5.1-Sound, links seht Ihr Leinwand, Fernseher und zahlreiche Konsolen.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

dogmatische Verteufelung.

Gute Spiele bleiben gute Spiele – der Denkfehler der Leute besteht darin, dass sie 'gut' mit einer moralischen Kategorie verwechseln. Technisch gut gemacht und fesselnd inszeniert sind diese Spiele, auch wenn sie Gewalt beinhalten.

Andreas, via E-Mail

Erhöhung der Altersgrenze

› Was war ich froh, als ich las, dass es selbst Pädagogen gibt, die so denken wie ich. Auch ich spiele mit meinen 19 Jahren 'Killerspiele' und zockte schon mit zehn Jahren "Resident Evil" – der Schwerpunkt der Verantwortung liegt eben in der Erziehung, wie der Leserbrief auch erwähnte. Mir wurde beim Spielen ständig über die Schulter geschaut, wobei man mir immer wieder sagte, dass es "nur ein Spiel" sei. Rückblickend halte ich diesen Satz für äußerst bedeutungsvoll, denn die Unterscheidung zwischen Spiel und Realität ist grundlegend für gesundes Spielen. Niemals darf der TV oder die Spielkonsole als Ersatzerzieher herhalten!

Zu den 'Killerspielen': Meiner Meinung nach gibt es kein Spiel, das verboten gehört. Erwachsene sollten selbst entscheiden, was sie sich antun – jeder hat einen anderen Geschmack. Hilfreich in diesem Konflikt könnte ein Anheben der Altersgrenze von 18 auf 21 Jahre oder höher sein. Dies sage ich, obwohl ich selbst betroffen wäre. Schließlich gibt es genügend Leute, die nur auf dem Papier volljährig sind.

Recky, via E-Mail

Moralisch besonders fragwürdige Spiele wie "Manhunt" fallen unter den Paragraphen 131 des Strafgesetzbuches, der "grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen" in der Mediendarstellung verbietet, wenn darin eine Verharmlosung oder Verletzung der Menschenwürde gesehen werden kann. Ob ein generelles Verbot eines Medienproduktes sinnvoll ist oder gänzlich unsinnig, das ist eine komplizierte Frage, die nicht pauschal zu beantworten ist. Hier gesteht der Staat seinem Volk wenig Souveränität zu.

Leider zu Recht, denn viele Eltern wissen weder, dass es verbindliche Altersbeschränkungen für Video- und Computerspiele gibt, noch haben sie Kenntnis, was ihre Kinder spielen und welche Bedeutung Videospiele in deren Lebensumfeld einnehmen; Dein Fall stellt eine lobenswerte Ausnahme dar. Eine Erhöhung der Altersgrenze würde daran jedoch nichts ändern. Wichtiger ist ein generationsübergreifendes Verständnis des Mediums, woraus erst eine unvoreingenommene, sachliche Auseinandersetzung mit dem Thema resultieren kann.

UPDATES & ERRATA

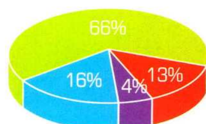
Update: In der letzten Ausgabe haben wir Euch den herunterladbaren Versus-Modus für "Resident Evil 5" vorgestellt, nun folgt die Enttäuschung: Die Erweiterung für bis zu vier Spieler ist bei der USK durchgefallen und mangels Altersfreigabe nicht in Deutschland erhältlich.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Was haltet Ihr von OnLive?

- A: OnLive? Noch nie gehört.
- B: Nichts für mich, ich will Spiele im Laden kaufen und in den Schrank stellen.
- C: Interessantes Konzept, behalte ich im Auge.
- D: OnLive und Games-on-Demand werden die Spielwelt revolutionieren.



Nintendo DSi on Tour



Als der Nintendo DSi in der Redaktion eintraf, probierten wir sogleich die Kamerafunktion aus. Nach den ersten Selbstporträts mit der inneren Linse schoss Michael reihum Fotos von den Kollegen. Genau für solche Zwecke ist die zweite Kamera an der Außenseite gedacht. Doch was stellen wir mit den Redakteursgesichtern an, die wir tagtäglich sehen (müssen)? Die Antwort ist simpel und liegt im leicht verständlichen Bildbearbeitungsprogramm: Wie in der Frühphase der MAN!AC verzerren wir unsere Gesichter und schwelgen in Retroerinnerungen. Das geht ganz einfach per Stylus, das Ergebnis kopiert Ihr auf eine SD-Karte. Weitere Spontanerlebnisse mit dem DSi gibt es an selber Stelle im nächsten Monat!



1999 in der MAN!AC und aktuell: Chefredakteur Oliver.



Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Der schiefe Turm von Mering



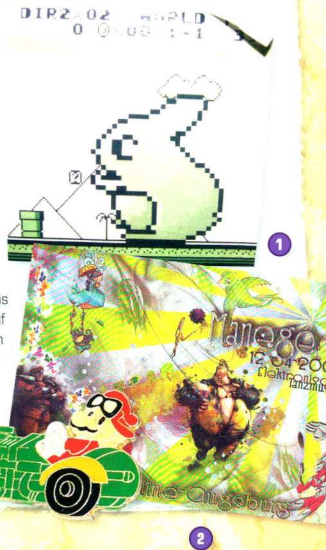
25. März

In einer Spieleredaktion treffen beinahe täglich neue Lieferungen an Spielen und Zubehör ein. In der Praxis ist das oft mehr Fluch denn Segen: Instabile Stapel alter Peripherie-Geräte reichen bis zur Decke und könnten so manch unvorsichtigen Redakteur erschlagen. Philip und Thomas stellten sich dem Chaos und gruben alte Schätze wie "Beatmania" ebenso aus wie massig Hardwaremüll in Form von Billig-Lenkrädern.

Fundstücke des Monats

April

Matthias hat sich in diesem Monat gleich mehrfach gewundert: In Mallorcas Hauptstadt Las Palmas klebte dieses Bildchen (1) auf einer Mülltonne. Die Bedeutung und Herkunft des Riesen-Kaninchens bzw. Pikachus in der Pixelwelt von "Super Mario Land" ist uns immer noch ein Rätsel. Ebenfalls unklar: Was haben die Artworks der "Street Fighter IV"-Kämpfer Rufus und Bison auf dem Werbeflyer (2) der Augsburger Diskothek 'Kantine' zu suchen. Schließlich stieß Matthias beim Ausräumen einer alten Kiste auf zwei kultige Mario-Pins (3), die nach einer Ebay-Recherche aber leider nur nostalgischen Wert besitzen.



1

2

3

Spielspaß – ganz ohne Spiel

11. April

Damit Ihr mit dem Zubehör eines Spiels mehr Spaß habt als mit der eigentlichen Software, müssen zwei Faktoren zusammentreffen: Zum einen muss das Spiel mies, zum anderen die mitgelieferte Hardware ein Knüller sein. EAs Lightgun-Shooter "Nerf N-Strike" hat das Kunststück vollbracht: Im Laufwerk von Matthias' Wii hat der spielerisch wie grafisch grausige Titel keine 30 Minuten überlebt, die dem Schundspiel beiliegende Schaumstoff-Knarre aber wurde zum Star eines Spieleabends. Wer will schon die Remote in die Pistole stecken und "N-Strike" zocken, wenn es doch viel mehr Laune macht, die Kumpels bei einer Party "Buzz" oder "Lips" mit Schaumstoff-Geschossen in den Wahnsinn zu treiben?





Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Die Buchstaben im Titel des PSone-Spiels "MDK" haben laut Entwickler zwar keine definitive Bedeutung, entstammen jedoch dem Arbeitstitel "Murder, Death, Kill". Die Read-Me-Datei der PC-Version gibt weitere Möglichkeiten an: "Max, Dr. Hawkins, Kurt", "Mother's Day Kisses", "My Dog Ken" oder auch "Mission: Deliver Kindness".



Dumm gelaufen

7. April

Den Weg, den Redaktionsurgestein Ulrich täglich zur Arbeit zurücklegt, kann man gemeinhin als Katzensprung bezeichnen. Dass der Faulpelz die rund 1,5 Kilometer auch noch mit dem Auto zurücklegt, hat sich Anfang April gerächt: Eines schönen Morgens hatte er es doch tatsächlich geschafft, dass ihm auf besagter Kurzstrecke der Sprit ausging. Die Schadenfreude der Kollegen war groß, der Laufweg für Ulrich hielt sich aber in Grenzen...



WIDERSTAND

In Zusammenarbeit mit Sony nehmen wir Eure Konsolen ins Visier und verlosen drei ultimative PlayStation-Ballerpakete. Diese bestehen aus:

» **"Resistance: Fall of a Man" (PS3)**
» **"Resistance 2" (PS3)**
» **"Resistance Retribution" (PSP)**
» **exklusives "Resistance"-T-Shirt**



Beantwortet zielgenau folgende Frage:

In welchem Land kämpft Ego-Held Nathan Hale in "Resistance 2" gegen die Chimera-Monster?
A: Großbritannien
B: USA
C: Nordkorea

Stichwort: Widerstand

WICHTIG: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

BUZZ! MICH

Quizmaster Buzz tourt durch Deutschland und hat viele Preise im Gepäck:

1 x Partypack: "Buzz! Deutschlands Superquiz" für PS3 und PSP, vier Wireless-Buzzer und Buzz-T-Shirt

2 x "Buzz! Deutschlands Superquiz" für PS3 und PSP, "Buzz! Quiz TV Special Edition" (PS3) und Buzz-T-Shirt



Quizfreunde beantworten folgende Frage:

Für wie viele Sony-Systeme erscheint "Buzz! Deutschlands Superquiz"?
A: 1
B: 2
C: 3

Stichwort: Buzzer

NACHTSCHICHT

Atari bringt Licht ins Dunkel, fette Preise warten:

3 x "The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena" (PS3) + Atari "Gamer"-T-Shirt

3 x "The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena" (360) + Atari "Gamer"-T-Shirt



Nachtschwärmer beantworten folgende Frage:

Welcher Mime stand mit Stimme und Gesicht Pate für "Riddick"?
A: Nick Nitro
B: Vin Diesel
C: Luke Lachgas

Stichwort: Riddick

WICHTIG: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. Juni 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



INTERNATIONAL SOCCER

System: **C64**
Hersteller: **Commodore**
Jahr: **1983**

Andrew Spencer über die Entwicklung eines Fußballspiels, das selbst moderne Kicker-Simulationen beeinflusst.



Obwohl Andrew Spencer von sich selbst behauptet, nie großer Fußballfan gewesen zu sein, entwickelte er 1983 das richtungweisende "International Soccer". Es war zwar nicht das erste Videospiel rund ums runde Leder, aber eines der wichtigsten. Es hielt sich respektabel an die Regeln und bot ein überraschendes Maß an Realismus. Von hier lässt sich eine direkte Linie zu modernen Titeln wie "Pro Evolution Soccer" oder "FIFA" ziehen.

"Das Spiel wurde geboren, nachdem ich die Büros von Commodore im englischen Slough besucht hatte. Man fragte mich, ob ich der Andrew Spencer sei, der Spiele programmiert", erinnert sich Andrew. "Als ich das bejahte, fragten sie mich, ob ich mich mit Fußball auskennen würde. Ich verneinte, bot aber an, dass ich dennoch ein Fußballspiel programmieren könne!"

Die Spielmechanik ergab sich großteils aus Andrews Erinnerung an Fußball-Highlights im Fernsehen und einigem Herumprobieren. "Auch das Fußballspiel für Intellivision hat mich beeinflusst", gesteht er. "Aber ich habe es nur einmal gesehen und nicht selbst gespielt. Viel ist also nicht hängen geblieben." Die scrollende Kameraperspektive und der Spielerwechsel immerhin schon.

Klebriger Ball

In den Folgemonaten wuchs Andrews Spiel zu etwas erstaunlich Ausgeklügeltem, zumindest für die frühen Achtziger: Wahlweise traten zwei Spieler gegeneinander an, oder man spielte alleine gegen den Computer in neun Schwierigkeitsstufen. "Während ich daran arbeitete, zockte ich mein Spiel auch immer wieder. So entwickelte ich nach und nach die verfügbaren Manöver", verrät Andrew. "Anfangs konnte man den Ball nur treten, wenn man nahe genug davorstand. Deshalb führte ich Dribbeln ein, indem ich den Ball am Fuß kleben ließ. Diese 'Klebrigkeit' nahm ich dann wieder etwas zurück, wodurch schließlich Tackling möglich wurde", fügt er hinzu.

Assembler-Intelligenz

Die größte Herausforderung stellte jedoch die künstliche Intelligenz dar. "Das war gleichzeitig der unterhaltsamste Teil der Entwicklung", erinnert sich Andrew und schwärmt: "Das war, als hätte ich meinen Spielern Leben eingehaucht. Und das wollte ich mit Computern schon immer erreichen." Um intelligentes Verhalten zu ermöglichen, musste die KI ermessen, wohin sich Ball und Spieler im nächsten Augenblick bewegen würden. "In einer modernen Programmiersprache wie C++ kann man problemlos berechnen, wohin sich ein Objekt voraussichtlich bewegen wird, aber in Assemblersprache war das noch schwierig!"

Doch Andrew verstand sein Handwerk. Es gelang ihm sogar, die Darstellungsgrenzen des C64 zu überschreiten. Konnten hardwareseitig nur acht Sprites gleichzeitig angezeigt werden, erhöhte Andrew die Anzahl durch einen Interrupt-Trick, der den Zeilenwechsel beim Bildaufbau ausnutzte. Außerdem gestaltete er die KI-Spieler so, dass sie sich auf dem Spielfeld verteilten, um Darstellungsprobleme zu minimieren.

Überraschenderweise erschien nie eine Fortsetzung zu "International Soccer", obwohl es sich vorzüglich verkaufte und Ende der Achtziger neu aufgelegt wurde. "Ich gebe zu: Nach 1985 habe ich mich kaum mehr mit dem C64 befasst und erst in der letzten Zeit wird mir bewusst, welchen Einfluss 'International Soccer' hatte", sagt Andrew. "Aber es freut mich, dass es einen solchen Eindruck hinterlassen hat!" *gr/mh*



STECKBRIEF

Name: Andrew Spencer
Alter: 49
Damals: Designer von "International Soccer"
Heute: Programmierer im universitären Ingenieurwesen

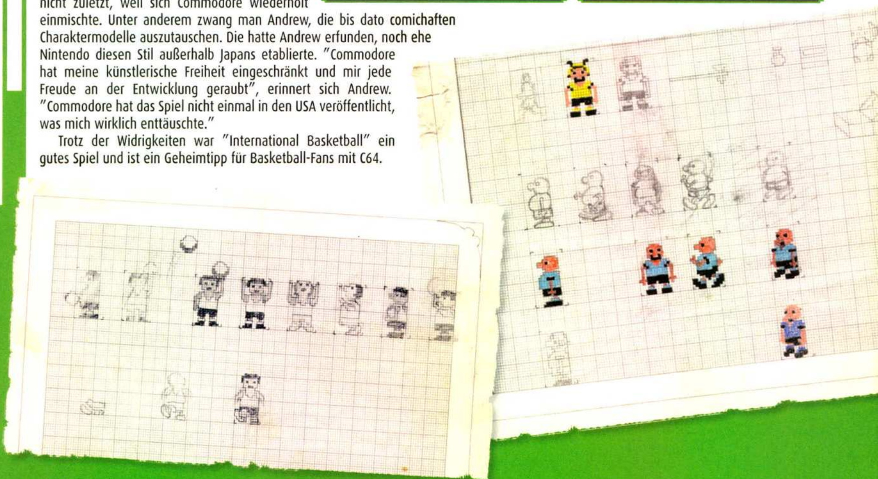
HÜPFENDE BÄLLE

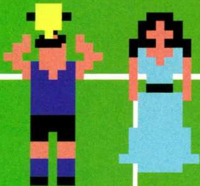


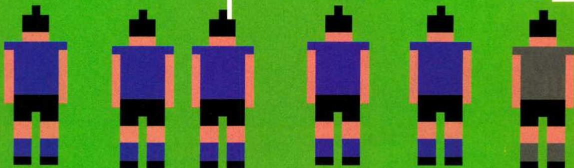


Nachdem "International Soccer" fertiggestellt war, entwickelte Andrew einen kühnen Plan: Er wollte den Programmcode für weitere Sportarten verwenden, um mit verhältnismäßig geringem Aufwand Profit zu machen. Leider ging der Plan mit "International Basketball" daneben. Die Entwicklung dauerte länger als erwartet, nicht zuletzt, weil sich Commodore wiederholt einmischte. Unter anderem zwang man Andrew, die bis dato comichaften Charaktermodelle auszutauschen. Die hatte Andrew erfunden, noch ehe Nintendo diesen Stil außerhalb Japans etablierte. "Commodore hat meine künstlerische Freiheit eingeschränkt und mir jede Freude an der Entwicklung geraubt", erinnert sich Andrew. "Commodore hat das Spiel nicht einmal in den USA veröffentlicht, was mich wirklich enttäuschte."

Trotz der Widrigkeiten war "International Basketball" ein gutes Spiel und ist ein Geheimtipp für Basketball-Fans mit C64.

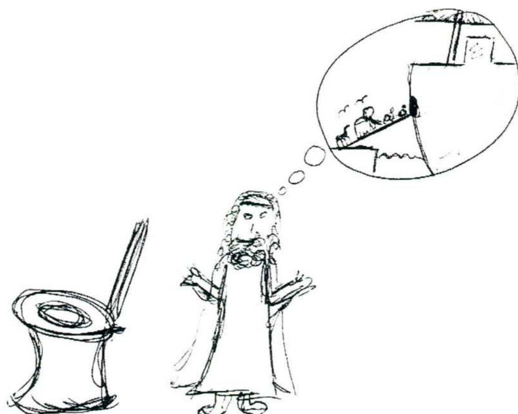








Dem Schmid sein Rätsel



Welcher Spieletitel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf – diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 26. Mai eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



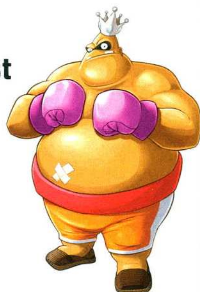
Lösung Ausgabe 05/09: Heavy Rain

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **07/09** erscheint am Freitag, den **29. Mai 2009**

- **Batman: Arkham Asylum – der Test**
- **Dead Rising 2**
- **inFamous**
- **Punch-Out!!**



Außerdem » Split/Second, Lost Planet 2, Darksiders: Wrath of War, Sacred 2: Fallen Angel, Boom Blox 2, Cursed Mountain, Fuel, The Making of Ghostbusters, Hideo Kojima im Interview

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Jan Königsfeld (jk), Craig Grannell (gr), Hasan Ali Almaci (ali), Ralf Straube, Stephan Freundorfer, Boris Kretzinger, Rafael Dyll, Winnie Forster, Ralph Karels, Andreas Müller, Felix Rick

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 71

NACHBESTELLUNG
nur im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Final Fantasy XIII © Square Enix
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN